

単機出撃!! 時代を越えるシューティングゲーム総合誌

シューティングゲームガイド



SHOOTING VOL.12 GAMESIDE

元コンパイル『ザナック』開発者・広野隆行インタビュー

ファミコン
シューティング
特集

夢いっぱい、弾いっぱい。不朽の高速スクロール!

シューティングRPG

ゴシックは魔法乙女

池田恒基(IKD)インタビュー (ウイブ)

コラム

業務用シューティングゲーム

同時プレイシステム概論

同人シューティング

INFINOS2

(ピコリネソフ) インタビュー

ゲーム音楽

Hiro師匠

(セガ・インタラクティブ)

インタビュー

鈴木みそ先生 最新刊

代表作

「あんたつちやぶる」「おとなのしくみ」
「銭」^{ギリギリ}「限界集落温泉」「ナナのリテラシー」

ズンッのぼる

mm COMICS
マイクロマガジンコミックス



電子書籍業界で活躍する
著名人や仕掛け人のもとを訪れ、
電書業界の最前線に切り込み分析していく、
ルポタージュコミック最新刊。
「Web Magazine KATANA」の
連載原稿を加筆、
新規描き下ろしを加えて
単行本化!!

書籍版 発行: マイクロマガジン社
A5判/カラー184ページ/定価1100円+税/ISBN978-4-89637-515-2

6月27日発売予定

※電子版 配信: イーブックイニシアティブジャパン

PROFILE

鈴木みそ <http://www.misokichi.com/>

ライター・イラストレーターを経て、漫画家デビュー。「ファミコン必勝本」「HIPPOON SUPER」「ファミコン通信」「ファミ通」「コミックビーム」「COMICリユウ」等々、各誌で活躍。2013年にAmazonのKindle個人出版で1000万円以上を売り上げた電子書籍時代の漫画家として新たに注目を集めている。

発行: (株) マイクロマガジン社

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル

TEL: 03-3206-1641 (販売) FAX: 03-3551-1208 <http://micromagazine.net/>



SPECIAL ISSUE
巻頭特集

ファミコン・シューティング特集

- 2 ゲーム評論
国民的ゲーム機がシューティングにもたらしたものの
- 61 『ザナック』とは何だったのか。
生みの親が自ら語る、その真の姿。
広野隆行インタビュー



ISSUE
特集

秘密裏に開発中の新作8bitシューティングの情報をキャッチ!

- 80 『プレジデントパニッシュ (仮)』を探れ!



TOPICS
話題作

横シュー、パズル、TPS……シューティング感あふれる新作

- 82 MUGEN VRITRA
84 Catapulton (カタパルトン)
88 ヴァリアント・ドールズ



ISSUE
特集

ケイブ・池田恒基 [IKD]、本誌初登場!!

- 89 ゴシックは魔法乙女～さっさと契約しなさい!～



TOPICS
話題作

新作シューティングに込められた“意思”を受け止める!

- 101 ゼルドナーエックス2～ファイナルプロトタイプ～
102 LUFTRAUSERS
104 ガルチ 茶谷修社長インタビュー



VARIETY
バラエティ

シューティングファンのためのゲームコラムコーナー

- | | |
|--|--|
| 106 同人 SHOOTING GAMESIDE
[INFINOS2 (ピコリンネソフト)] | 120 BEEPのゲームを10倍楽しむコラム
1万円からのシューティング基板の巻 |
| 114 シューティングゲーム名作選
[トイロボフォース]
[M.A.C.H
MODIFIED AIR COMBAT HEROES] | 124 シューティングゲーム美術館
[スターフォース] |
| 118 ミニシューティング発掘展
[将棋三昧] | 132 上村建也の『好きにせんかい!』
134 業務用シューティングゲーム
同時プレイシステム概論
140 素晴らしきシューティングの世界観。 |



GAME SOUND
音楽

全ジャンル・ゲームサウンド情報ページ

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 141 撃音! -GAME SOUND-
『F/A』イベントレポート | 144 Hiro 師匠インタビュー
150 新作サントラピックアップ |
|---------------------------------------|---------------------------------------|



COMMUNICATION
コミュニ
ケーション

おたより募集! 読者コーナー

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| 154 読者コーナー シュートピア
156 バックナンバー | 159 ゲームサイド横丁
表3 読者プレゼント |
|----------------------------------|----------------------------|

ファミコン シューティング ゲーム 特集

ゲーム評論
国民的ゲーム機が
インターネットにもたぎったもの

シューティングといえばゲームセン
ターが主戦場であり最先端であっ
た時代、日本中のゲーム少年たちをシュ
ーティングに引き込んだゲーム機がある。
言わずと知れた国民的ゲーム機、ファミコ
ン！ 当時、ビデオゲームの最先端・ゲー
ムセンターのゲームに比べれば、表現力も
到底かなわなかったファミコンにおけるシュ
ーティングは、ゲームセンターとは異なる
独自の進化を遂げていったことを、我々は知
っている。

90年代半ば、プレイステーションやセガ
サタンの登場以降、家庭用シューテ
ィングゲームのクオリティはアーケードと肩を
並べるようになり、00年代にはアーケードの完
全移植が当たり前になってしまった。あの頃か
ら、我々はなにか、忘れてはいなかったか。いつ
から家庭用ハードのシューティングはアーケード
と同じでなければならなくなったんだろう？ モ
ニタ縦置き機能はマニアには嬉しいが（自分も重宝
してます）、自宅にモニタを縦置きできるユーザー
と縦置きできないユーザー、どちらが多いか？ 客
層が多いほうが売れるゲームになるのは必然。売れ
なくなった娯楽は縮小するのも必然……。

家庭用ハードには、家庭用ハードのシューティン
グがあった。それを開拓し大勢のプレイヤーを
育んだ学舎、ファミコン。今こそ初心に返り、ファミコ
ンのシューティングと真正面から向き合おう。シュ
ーティング再興の鍵が、このあたりにあるかもしれない。

Text=編集部



ファミコンで発売
されたゲームの中
には、異なるジャン
ルの要素を組み合
わせたタイトルも多
数存在する。写真の
ファミコンに挿さっ
ている『マッハライダー』
も、分類上のジャンル
は「レースゲーム」であ
るが、行く手を阻む敵を
マシンガンで撃つ要素が
あり、シューティングゲーム的
要素も併せ持っている。そもそ
も「ゲームジャンル」というカテゴ
ライズ自体、便宜上のものでしか
ない。今回の特集では、そのあたり
はあえて曖昧に直感的に、各コラムの
著者がシューティングと思えばシューティ
ングに分類している。その象徴として、シュ
ーティング要素のあるすべてのゲームへの敬意
を込めて、今年で発売30周年を迎える『マ
ッハライダー』を特集の冒頭に掲げたい。

※「ファミコン」は
任天堂株式会社の
登録商標または商標です。



『ドンキーコング3』

©1984 Nintendo

シリーズでは異色作のSTG、決着は早いが熱帯のように熱い攻防がそこに待っていた!

Title List

『ドンキーコング3』1984年7月4日

本家・任天堂!

1 983年に「ファミリーコンピュータ」を世に送り出した任天堂だが、自身が制作したファミコン用STGは、光線銃専用のガンシューティングを除けば意外と少ない。その中から『ドンキーコング3』を紹介しよう。

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)

一度だけコングと戦った あの少年の思い出

FamiSTG

任天堂は70年代から遊戯場向けの射撃ゲームのヒットをきっかけに、当時は子会社の任天堂レジャーシステムを通じゲームセンター向けのメカやメダル機を製造、アーケードのTVゲームでも参入初期には多くのシューティングゲームを投入しヒットをおさめていた。その後81年の『ドンキーコング』の大ヒットをきっかけに83年の『マリオブラザーズ』などジャンプ要素を用いたアクションゲームが定評を得ていた。

本作『ドンキーコング3』は『ドンキーコングJR.』に続くシリーズ第3作であり、83年に発売されたアーケード版からの移植として、ファミコンでは84年に発売された。画面は縦画面から横画面になり、難しいと言われるアーケード版に比べ若干難易度は下がっているように感じられた。

ゲーム内容は固定画面のシューティングゲームで、操作キャラは新キャラのスタンリーという少年であり定番のマリオは登場しない。上部から襲い来る蜂などにスプレー(殺虫剤)を噴射し花を守り抜きながら、ロープにぶらさがるドンキーコングを最上部まで押し上げ

ることが目的となっている。攻撃や敵に当たったり、ドンキーコング自体が下まで降りてきてもミスとなるため、攻撃のみならず「奪われない守備」「押し返す防衛」といった戦略を考えながら攻撃を行わねばならなかった。

近年では攻撃一辺倒で豪快に突き進む攻撃型STGが人気となっているが、初期のSTGは敵の攻撃から守り抜く内容の防衛型STGが多かった。特定のものを守りながら敵を退治するという展開はナムコの『キング&バールン』などに近い位置づけのゲームであったが、敵のトリッキーな動きはなかなか巧妙に作られていた。

このゲームの象徴的ともいえる特徴は主人公が横移動だけではなく土台3段分+ジャンプ高だけの上下移動が可能なこと、ジャンプアクションという要素をゲームソフトに定着させた『ドンキーコング』シリーズならではのこだわりだったのかもしれない。

翌85年に発売された『スーパーマリオブラザーズ』の大ヒットにより、この1作限りで活躍したスタンリーというキャラは忘れられようとしているが、彼の主演作である『ドンキーコング3』のファミコン版は現在でもバーチャルコンソールなどでプレイすることが可能となっている。

移植 復刻

WiiU・Wiiバーチャルコンソール『ドンキーコング3』配信中・各514円(税込)
3DSバーチャルコンソール『ドンキーコング3』配信中・514円(税込)

Title List

『ギャラクシアン』(ROM版) 1984年9月7日
 『ゼビウス』(ROM版) 1984年11月8日
 『ギャラガ』(ROM版) 1985年2月15日
 『バトルシティー』 1985年9月9日
 『スターラスター』 1985年12月6日
 『スカイキッド』 1986年8月22日
 『スーパーゼビウス ガンプの謎』
 1986年9月19日
 『ドラゴンスピリット 新たなる伝説』
 1989年4月14日
 『ゼビウス』(DISK版) 1990年5月18日
 『ギャラガ』(DISK版) 1990年6月22日
 『ギャラクシアン』(DISK版) 1990年7月20日

クローソーしてから、寝てください。

ナムコツトSTG

ファミコンの発売翌年という早い段階からサードパーティとして参入したナムコ(現 バンダイナムコエンターテインメント)。シューティングにおいてはアーケード移植が多く、『ゼビウス』の発売は大きな話題となった。

Text= 箭本進一(フリーライター)

『ギャラクシアン』

ナムコ参入第1弾となる固定画面型シューティング。もともとはアーケードゲームで、ナムコがオリジナルで開発した3本目のゲーム。敵であるエイリアンが美しいカーブを描いて急降下する……というゲーム内容はスプライト機能を持つファミコンとの相性も良く、移植度は良好です。

ある時は画面内を飛び回るエイリアンのコースを予測して狙撃。またある時は、護衛とボスの3機編隊を決められた順に倒してボース点を狙うなど、スリリングなプレイを楽しむことができます。

もともとのシステムがシンプルであるうえ、カートリッジ版はファミコンの電源を入れた瞬間に楽しめるため、「気がついたら遊んでいた」というスルメ系ゲームとしてお茶の間に浸透したのです。

『ゼビウス』

ナムコのファミコンシューティング2本目は謎と神秘に満ちた縦スクロールシューティング『ゼビウス』です。

FamiSTG

FamiSTG

地上と空中から襲ってくる敵をそれぞれ異なった武器で撃退する、バラエティに富んだプレイ感。美しいマップの中に隠された「ソル」や「スペシャルフラッグ」を探す楽しみ。そして、SF小説を思わせる膨大な設定が、シューティングと物語が融合するという可能性を示す……『ゼビウス』はゲームの革命だったのです。それだけにパソコンやゲーム機への移植が望まれることとなりましたが、これを完全移植できるような機種はそうそう存在していませんでした。

多くのプログラマーが移植やクロンゲームの制作に挑戦し、『ゼビウス』はパソコンやゲーム機におけるベンチマーク的なソフトとなりました。移植版『ゼビウス』を見ることで、パソコンやゲーム機の性能、そしてプログラマーの腕前が判断できたというわけです。「高価なパソコンでないと『ゼビウス』は移植できないのだ」というのが当時のゲームメーカーたちの認識だったわけですが、これを覆したのがファミコン版『ゼビウス』。親戚の家で初めてこれを見た時の衝撃は今も忘れることができます。

「ファミコンでも『ゼビウス』が出てるんだな。どんなものなのか、少し試してみるか」……という軽い気持ちでプレイを始めたの

移植
復刻

WiiU・Wiiバーチャルコンソール『ギャラガ』配信中・各514円(税込)
 3DSバーチャルコンソール『ギャラガ』配信中・514円(税込)
 WiiU・Wiiバーチャルコンソール『ゼビウス』配信中・各514円(税込)



『ギャラガ』

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

さらわれた自機を助け出すと、横並びに合体した「デュアルファイター」に。ショットが2発撃てて火力が倍増する



『ゼビウス』

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

ファミコン版では、巨大要塞「アンドアジェネシス」の威容も再現されており、多くのゲーマーに衝撃を与えた



『ギャラクシアン』

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

ファミコン参入第1弾はアーケードからの移植作。赤と黄色の旗艦はナムコを代表するキャラクターの一つに

ナムコのファミコンシューティング3本目は、『ギャラクシアン』の続編となる『ギャラガ』。こちらも元はアーケードゲームで、基本的なルールは『ギャラクシアン』と同様ながら、新システム「デュアルファイター」がゲームを彩ります。「デュアルファイター」とは、ボス・ギャラガ（以下、ボス）にさらわれた



ファミコンというハードに対する認識が「子ども向けられたゲーム機」から「侮れない実力を持つ、ゲーマーとして要チェックの最先端ハード」となったのです。

ですが、数分後、筆者は愕然としていました。美しいマップが滑らかにスクロールするだけではありません。まさかないだろうと思つた「スペシャルフラッグ」も出るし、アーケード版と同じ場所に「ソル」も隠されている。巨大ボス「アンドアジェネシス」もアーケード版そのままの迫力で登場する。何十万円もするようなパソコンでしか遊べなかったはずの『ゼビウス』が、ハードとソフトを合わせてわずか2万円足らずで遊べてしまうのですから、その衝撃は本当に大きなものでありました。

自機を奪還すると2機が横並びに合体し、攻撃力が2倍になるというフィーチャー。奪還するためにはボスとさらわれた自機が連れ立って飛んでいるところにボスだけを撃ち落とさなければなりません。もちろん、さらわれた自機を撃墜してしまうと残機が1機減ること。つまり残機ストックを危険にさらして大火力を得るのが「デュアルファイター」です。アーケード版だと50〜100円のプレイ料金を支払っているため、「デュアルファイター」を狙うのはなかなか勇気が必要になります。一方、ファミコン版を遊ぶのに追加の料金は要らないため、アーケード版よりも気軽に「デュアルファイター」を狙うことができたのです。

もともとのアーケード版は縦画面ですが、ファミコン版は家庭用TVを使う関係上、どうしても横画面にならざるを得ません。つまり画面比率が異なってくるわけですが、ファミコン版『ギャラガ』では画面のすべてをプレイに使っているのではなく、右側に調整用のスペースが設けてあります。これは『ギャラクシアン』には見られなかった仕様ですが、そのおかげで、画面レイアウトこそアーケード版と異なるものの、プレイ感覚自体はオリジナルに近いものとなっているのです。



『スターラスター』

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

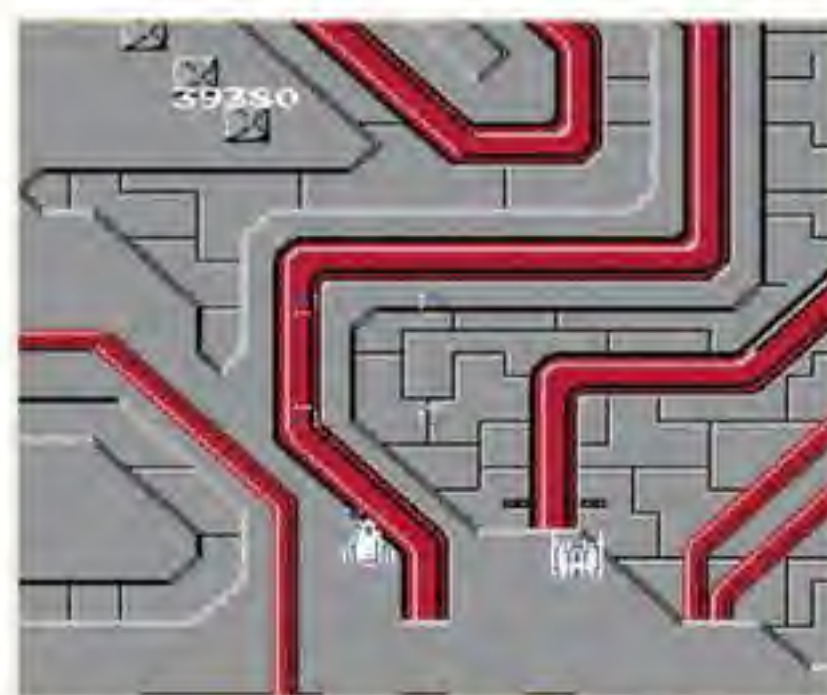
ある時は味方の惑星を守り、またある時は修理や補給を受ける……と、戦略的に行動することが必要となる



『バトルシティ』

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

戦車を操作し司令部を守って戦う。戦車が無事でも司令部が破壊されるとミスになるため、スリルあるプレイが楽しめる



『スーパーゼビウス ガンプの謎』

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

謎解きを前面に押し出した内容で、ステージ中において特定条件を満たさなければクリアすることができない

アーケードで一世を風靡した『ゼビウス』ですが、ファミコンで正式続編が出るというのは一つの事件でした。筆者の知り合いのように「ファミコンで続編が出たからといって、それは本当の『ゼビウス』の続きではない」というような過激論を唱える者もいて、その影響の大きさが伺えます。

そんな『ガンプの謎』ですが、発売当時こそ感情的な反応を呼び起こしたものの、2015年の視点で振り返ってみると、本編と『ゼビウス』にまつわる都市伝説へのリスペクトにあふれた作品であることがわかります。「アンドアジェネシスの内部へ突入する」「地上絵のうえを低空飛行してゼビウス軍を倒す」「シオナイトと合体する」「幻のファントムが友軍機として出現する」といった本作独自の展開は、ファンが「こんな場面があればいいのに」と妄想したようなシチュエーションぞろい。特定条件を満たさないと先へ進めないという謎解き重視の展開も、当時こそ懐疑的な声が多かったものの、『ゼビウス』における謎と神秘のムードを引き継ごうとした結果であることが見て取れるのです。

『スーパーゼビウス ガンプの謎』

FamiSTG

アーケード版『タンクバタリアン』のリメイクであり、「これぞファミコンゲーム」とでもいうべき内容に仕上がっているのが本作。2人同時プレイが可能で、互いの砲弾を受けると一定時間動けなくなるという新ルールが導入されています。互いに助け合う協力プレイと、足を引っ張り合う対戦プレイのどちらへ針が振れるかは、その時の気分次第。シューティングの腕前を問わずに遊べる、じゃれ合い系ゲームとなっているのです。

『スターラスター』

FamiSTG

懐かしのスタートレック系SLGにアクション性を加えた、かなりマニアックなゲームが『スターラスター』。宇宙空間を飛び回り、リアルタイムに動く敵から惑星や基地を守りつつ、敵本拠地である暗黒惑星を探すというハードな内容ですが、一度慣れてしまえば実に長い期間遊べる作品でした。ゲームを始めると惑星や敵の配置が変化するため、熟達してもプレイがマンネリになることなく、常に新たな気持ちで楽しめたのです。

『バトルシティ』

FamiSTG

移植
復刻

3DSバーチャルコンソール『スターラスター』配信中・514円(税込)
Wiiバーチャルコンソール『スターラスター』配信中・514円(税込)



『ドラゴンスピリット 新たなる伝説』

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

アーケード版を「後日談」という形でアレンジ移植。冒頭部分をプレイした結果に応じて難易度が変化する



『スカイキッド』

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

コミカルなシューティング。太陽の近くで宙返りすると夜になるなど、ステージには隠しフィーチャーが満載だ

当時のパソコンゲーマーですら腰を抜かすほどの高難易度かつコアなゲームが出ていたのですから、ファミコンの懐の深さが伺えます。セーブ機能が存在していなかったため、1回のプレイが重い辺りもファミコン的。良い配置が出た時の「これはしくじれない！」感は深く心に残っているのです。

『スカイキッド』

主人公の鳥のパイロットが丸っこい複葉機に乗り込み、軽快なマーチに乗って空中戦を繰り広げます。

使用中は無敵になれる宙返りを無限に使えるうえ、被弾しても連打すれば復活できるという取っつきやすいルール。それでいてシューティングとして遊び応えがあり、2人同時プレイ時には自然と協力できる（拠点破壊用の爆弾を取ると宙返りができなくなるため、片方が爆弾を運び、もう片方がこれを護衛するような役割分担が発生しやすい）ゲームデザインにより、初心者を受け入れるのに丁度良い作品となっています。ファミコンに取っつきやすい作品が出ることでシューティングブレイヤーの裾野が自然に広がった実に幸せな時代だったのです。

『ドラゴンスピリット 新たなる伝説』

アーケード版のアレンジ移植かつ続編という変わった作品が『ドラゴンスピリット 新たなる伝説』。オープニングの途中で始まる前作（アーケード版）の最終面をクリアすると通常難易度のブルードラゴンモードが、ミスすると難易度が下がったゴールドドラゴンモードがスタートするというユニークな難易度設定。難易度を切り換える項目を用意すればいいのではないかという考え方もありますが、初心者だからこそ自分にあった設定を見つけるのが難しいという側面もあるわけで、実際にプレイした結果で難易度が決まるというのは合理的といえるでしょう。ゴールドドラゴンモードはライフが多いうえに連射速度も早いという至れり尽くせりな状態なのですが、イージーモードであるためか物語の展開がアレな感じに。ドラゴンに変身するための聖剣には「お前では少々頼りないが仕方ない」とバカにされ、ステータジクリア時に出てくる美少女たちもユルユルな会話しかしてくれなくなります。単に難易度が変わるだけでなく、こうした仕掛けを取り入れる辺りも実に当時のナムコらしいといえるでしょう。

Title List

『バンゲリングベイ』1985年2月22日
 『スターフォース』1985年6月25日
 『ブーヤン』1985年9月20日
 『スターソルジャー』1986年6月13日
 『ドラえもん』1986年12月12日
 『新人類』1987年2月10日
 『ヘクター'87』1987年7月16日
 『亀の恩返し』1988年8月26日

移植と「コロコロ」と全国キャラバン

ハドソンSTG

ファミコンでシューティングといえば、16連射で有名となった高橋名人とハドソン、そしてゲーム大会「全国キャラバン」だろう。日本中の少年たちを夢中にさせたハドソンSTGと、あの夏の記憶を振り返ってみよう。

Text=アパッチ(PAINT IT YELLOW)

『バンゲリングベイ』 「帝王が起した奇跡」

FamiSTG

ハドソンがファミコン向けに発売した最初のSTG、それが『バンゲリングベイ』だ。浮遊感のある独特な操作性のヘリを操り、バンゲリング帝国の攻撃をかい潜りながら広大な大陸に点在する6つの工場を探し出して爆撃する。ハドソンオリジナル作品ではなく、原典はアメリカのブローダーバンド社が制作したパソコンゲームである(84年発売)。

このソフトの商品パッケージには、模型ヘリを使ったジオラマ写真とともに、半分メカ化された骸骨のようなキャラクターの顔が描かれていた。このインパクトあるビジュアルを、小学館発行の漫画雑誌「コロコロコミック」が放っておかなかった。実在しない裏技や隠れキャラが売り物の連載ゲーム漫画「ファミコンロッキー」で、この骸骨をラスボス・バンゲリング帝王として登場させたのだ。

海の一角にヘリの操作の乱す海域があり、そこでヘリを猛烈に回転させると、海が割れて巨大な帝王の顔が出現する……という衝撃の展開で、帝王は2本の極太追尾レーザーで攻撃してくる。今でこそ荒唐無稽さは容易に理解できるが、当時の少年読者たちはこれを

真に受けて、熱狂し、懸命に帝王の顔を探したのだった。

反響が大きかったのか、「ファミコンロッキー」では以後、ハドソンの新作ソフトをほぼ毎回採り上げるようになる。そのたびに非実在の展開や裏技が続々登場し、作品の人気は上昇していった。次第にハドソンと「コロコロコミック」の結束も強くなっていき、大規模なファミコン大会の実現や人気連載漫画のタイアップへと昇華していくことになる。

『バンゲリングベイ』。ゲームとしては難しすぎて高い評価をされず……ぶっちゃけ「ク○ゲー」呼ばわりされるレトロゲームの代表格だが、ファミコン版とそれを取り巻いた数々の事象はハドソンと「コロコロコミック」の蜜月という大きな奇跡を起こし、ファミコンブームを加速させる推進力となったのだ。

『スターフォース』 「全国キャラバン」という代名詞の確立

FamiSTG

『バンゲリングベイ』の発売から4カ月後の85年6月、ハドソンは国内アーケードゲームの人気作『スターフォース』(84年・テークン※現コーエーテクモゲームス)をファミコン用に移植して発売。さらにこれを競技に用いたゲーム大会を、7月下旬から8月末までの

移植
復刻

Wiiバーチャルコンソール『ブーヤン』配信中・514円(税込)
 3DSバーチャルコンソール『スターソルジャー』配信中・514円(税込)
 Wiiバーチャルコンソール『スターソルジャー』配信中・514円(税込)



『スターソルジャー』

©Konami Digital Entertainment

当時としては異例な大きさのボス『ビッグスターブレイン』。実は背景描写？ そんな技術論はどうでも良いのだ！



『プーヤン』

©Konami Digital Entertainment

『ファミコンロッキー』の主人公は「このゲームに連射はいらねえ」と豪語した。実際、連射より確実性が必要だ

夏休み期間中に全国59カ所で開催した。

電子機器メーカーのTDKを冠スポンサーに迎え、「コロコロコミック」の全面協力を得たこのゲーム大会は、2つの部隊が全国を転々とするツアー型のスタイルから「ハドソン全国キャラバン」と名付けられ、以後毎夏の恒例行事となり、ハドソンの代名詞となった。

また、宣伝部社員とアルバイトの大学生をデモンストレーターとして抜擢し、ファミコンブームを彩る2大ヒーロー「高橋名人」と「毛利名人」へ育て上げたのも、この『スターフォース』全国キャラバンの場であった。

『プーヤン』
「当時のハドソンと時代を象徴した移植作」

FamiSTG

『スターフォース』に続くファミコン向けの新作は、同じくアーケードゲームからの移植作『プーヤン』（82年・コナミ※現コナミデジタルエンタテインメント）であった。

母ブタが子ブタを助けるため、弓矢を手にしてオオカミ相手に奮闘する。そんな童話的世界観を持つSTGだが、当時のハドソンは『バンゲリングベイ』や『スターフォース』といった硬派な作品のみならず、『ナッツ&ミルク』や『バイナリランド』といったファ

ンシーな雰囲気の商品も手がけていた。また、ボーナス得点や隠れキャラ（裏技）が満載の内容は、当時のファミコンソフトの流行に合致していたものだと言えよう。

このファミコン版は1985年9月に発売されたが、『スターフォース』全国キャラバンの一部会場では発売に先駆けて参考展示が行われた。ハドソン全国キャラバンの会場は数々の未発売新作が展示・情報公開される場でもあったが、その十数年に及ぶ歴史において最初の新作出展は『プーヤン』であった。

『スターソルジャー』
「ハドソンSTGのクライマックス」

FamiSTG

『スターフォース』とその全国キャラバン大会の大成功を受け、ハドソンは「コロコロコミック」と共同で「スーパースターフォース計画」という続編アイデア募集企画を実施した。

選考の結果発表まで行われたが、86年に入るとそれは『スターソルジャー』とタイトルを変え（改題等の理由は、原作の『スターフォース』を制作したテクモ（当時）もファミコン用に『スーパースターフォース』を制作していたためとされる）、「コロコロコミック」誌上で開発中の情報が初公開された。この時



『亀の恩返し』

©Konami Digital Entertainment

STGステージは尺が短くて、オマケ程度。『ゴードス（仮称）』の時点ではどんな姿だったのかが気になる



『ヘクター'87』

©Konami Digital Entertainment

自機が遅くて敵が硬い。強引なバランス調整だが、行動次第で得点結果が極端に変わる奥深さの源泉にもなった

点で宇宙コロニーや惑星上空ステージ、多方向ショットなど、完成版に準じた独特のゲームシステムや世界観が構築されており、『スターフォース』の面影は皆無であった。

当時はファミコンブームが急速に加熱していく真っ只中であり、テレビ出演などによって一躍有名人になった高橋名人の存在にも牽引され、ソフトの知名度は急上昇。ソフト発売を経て7月から開幕した第2回全国キャラバン大会は、各地で千人規模の満員札止めが続出し、名人を真似て黄色いTシャツや鉢巻を着た少年たちが場内を埋め尽くした。

86年の夏は、高橋名人と『スターソルジャー』が話題の主役で、学校ではいつもそれらの話題が出ていたように思う。攻略法について、隠れキャラについて、裏技について、高橋名人について……。RPGブームが巻き起さる前のひと夏。ハドソンSTGが主役だった季節が、確かにあった。

『ドラえもん』
始まりは面セレクトコマンドでー

FamiSTG

86年12月に発売されてミリオンセラーの大ヒットを記録した、ハドソン発のファミコン版『ドラえもん』。全3ステージだが、それぞれが異なるジャンルという独特な構成だった。

ステージ1・開拓編がアクション。ステージ3・海底編が迷路的なパズル。そして、ステージ2・魔境編はSTGであった。

魔境編だけで長尺のステージが3つ。進行次第でスクロール方向が縦・横めまぐるしく切り替わり、ときにはルート分岐までもが発生する。そしてゲームバランスが絶妙。隠された面セレクトコマンドを入力して魔境編だけを繰り返し遊んだ人は、多いのではなからうか。

ハドソン側も手応えを感じたのか、ソフト発売後は魔境編を使った2分間・5分間のスコアアタック大会が幾つも開催された。だが舞台は2面ゆえ、出場者は号令とともに面セレクトコマンドを入力してスタートする必要があった。魔境編のみを抽出した大会用スペシャルバージョンは作られなかったのだ。

『新人類』（発売：リックスソフト）
実はハドソン製、実は元アクションー

FamiSTG

電気機器メーカーのリコーがファミコン本体の半導体を製造していた縁で、関連会社のリコーエレクトロニクスが「リックスソフト」のブランド名でサードパーティー参入。その唯一無二の発売ソフトが87年2月に発売された縦スクロール型STG『新人類』であり、そ

の開発を手がけたのがハドソンであった。そのため、「コロコロコミック」誌上でも大きく採り上げられ、高橋名人が紹介記事やリックスソフトの商品広告にもたびたび登場した。

「コロコロコミック」誌上に掲載された『新人類』の第一報は、見下ろし型のアクションゲームとしての紹介であった。それがいつしか縦スクロール型STGへ路線変更されたのだが、人気プロレスラー・長州力が最大級の武器として登場する独特なシステムは、このアクションゲーム時代から存在していた。主人公が武器を文明的なものへと変えていく、その進化の頂点が長州力。鍛え抜かれた肉體こそ究極、というスタンスは最初から一貫しており、取って付けたタイアップではなかったことが窺える。



第3回全国キャラバン大会の公式ソフトとなったこのソフト。「コロコロコミック」誌上での第一報記事において、開発プログラマー（氏の愛称「ヘクター」が本タイトルの由来）は「連射が苦手な人でも高得点を取れるようにします!」と語っていたのだが、いざソフトが発売されてみると、どの敵もやたらと硬

く、連射パッドを使わないと厳しい難易度だった。

そのためか、キャラバン大会では、ハドソン製の連射パッド『ジョイカードmk・II』が使用解禁となり、大勢のプレイヤーたちがそれを使って出場した。『スターフォース』と『スターソルジャー』、そして連射速度測定器「シュウオッチ」などで自力連射ブームを仕掛けてきたハドソンは、自らその幕を引いたのである。その一方で、ハドソンジョイスティック使用によるこすり連射のプレイヤーが全58会場で10勝、そしてキャラバン全国2位の高得点を記録したことも付記しておこう。



88年春、ファミコン専門誌の新作スクープ欄に『ゴードス（仮称）』というハドソンの新作タイトルが初掲載された。しかも発売予定時期は夏。

ゴードス。『スターフォース』に登場する大陸名である（ファミコン版に関しては、「コロコロコミック」が100万点ボーナスのクレオパトラをゴードスと呼称した）。この名前前から受ける率直なイメージは『スターフォース』であろう。第4回キャラバン大会とそ

の競技用STGを待っていた大勢のファンは『スターフォース』の続編でキャラバンが!という夢や期待を抱いた。かくいう筆者もそうである。今となっては、飲み屋に集った際の笑い話だが。

その後『ゴードス（仮称）』は『闘亀伝ブリガンディーン（仮称）』という名称変更を経て、『亀の恩返し』という正式名称となった。歴代キャラバンSTGとはかけ離れた、アクションと短尺のSTGが混在する横スクロール型ゲームであることが判明したのも同じ頃であった。



ハドソンSTG史は、87年秋に発売された新型ゲーム機・PCエンジンに舞台を移して続いた。アーケードからの移植作『R-TYPE』は、その完成度の高さが話題となった。また、小学館発行の『月刊PCエンジン』とタッグを組み、『ソルジャー』シリーズでキャラバンを毎年実施した。

一方で、ファミコン時代に乏しかった横スクロールのオリジナルSTGにも挑み、『ゲートオブサンダー』や『オルディネス』などの秀作を続々と送り出したのだ。

Title List

『ツインビー』(ROM版) 1986年1月4日
 『グラディウス』 1986年4月25日
 『もえろツインビー シナモン博士を救え!』
 (DISK版) 1986年11月21日
 『沙羅曼蛇』 1987年9月25日
 『ファルシオン』 1987年10月21日
 『ツインビー』(DISK版) 1988年3月11日
 『ファイナルコマンド 赤い要塞』 1988年5月2日
 『ジャイラス』 1988年11月18日
 『グラディウスII』 1988年12月16日
 『ツインビー3 ポコポコ大魔王』 1989年9月29日
 『クオース』 1990年4月13日
 『パロディウスだ!』 1990年11月30日
 『クライシスフォース』 1991年8月27日
 『もえろツインビー シナモン博士を救え!』
 (ROM版) 1993年3月26日

ファミコンSTG最多リリース

コナミの職人芸

アーケードから登場し、続編以降はファミコンから展開が広がった『ツインビー』シリーズに、原作にこだわらないアレンジが評価を集めた『グラディウス』シリーズ、移植もオリジナルもファミコンに合わせた職人芸が光った。

Text=富島宏樹(フリーライター)[P.12-13]、箭本進一(フリーライター)[P.14-17]

『ツインビー』

コナミのファミコンシューティングを語るうえで、『グラディウス』シリーズと並び外せないのが『ツインビー』シリーズだ。アーケードゲーム出身で、初代がファミコンに移植されて人気作に……という流れは両シリーズとも共通。実際ファミコン版『ツインビー』も、あまり話題にはならないが敵の出現パターンやステージ構成など、内容は驚くほどアーケード版に近い。難易度が劇的に落とされた点を除けば、再現度はハイレベルだ。

しかしファミコンで『ツインビー』が受け入れられた理由は、アーケードの興奮を家庭に持ち込んだからだけではない。それ以上に、野菜や文房具といった身近な道具が敵として襲いかかる、ファンシーでポップな世界がほかにない魅力だったのだ。硬派でSF然としたメカがシューティングゲームのお約束だった時代に、正反対のかわいさを誇る作品が現れたのだから目を引くのも当然だろう。

もう1点、これも当時のファミコンシューティングとしては珍しく、2人同時プレイが可能だった点も忘れてはならない。もっとも実際にプレイすると、ベルを撃って色を変え、

FamiSTG

それを取ってパワーアップするシステムの影響もあって、せっかく赤(バリア)まで育てたベルを味方に撃たれて回収し損ねるなんて事態も日常茶飯事。人が絡むからこそ生まれる、楽しさとままならなさを教えてくれた。かわいい見た目ゆえに女の子からの人気も高く、協力プレイも盛り上がる。まさに男女問わずに楽しめるシューティングゲームとして『ツインビー』は不動の地位を築いた。ちなみに88年3月にはディスクシステムの書き換え専用ソフトとしても登場したが、内容はまったく同一である。

『もえろツインビー』

シナモン博士を救え!

FamiSTG

ポップな雰囲気と、協力プレイ。2点をさらに推し進めたのが、ディスクシステムで86年11月に発売されたファミコンオリジナルの続編『もえろツインビー』だ。ゲームシステムは縦スクロール面と横スクロール面が1本のゲーム内に同居する、大胆な構成に変化。横視点で見るツインビーの世界は、最初こそ弾に撃たれて跳ね回るベルに翻弄されたりと戸惑いはあったものの、新鮮だった。ステージや敵キャラクターのポップさには磨きがかかり、ザコだけではなくボス敵もス

移植 復刻

WiiU・Wiiバーチャルコンソール『ツインビー』配信中・各514円(税込)
 3DSダウンロードソフト『3Dクラシックス ツインビー』配信中・617円(税込)



『ツインビー3 ポコポコ大魔王』

©Konami Digital Entertainment

ポップさに磨きをかけた第3作。ゲーム開始時にステージや難易度、残機まで選択可能なユーザーフレンドリーさが光る



『もえろツインビー シナモン博士を救え!』

©Konami Digital Entertainment

1面から横スクロールが展開し、プレイヤーに驚きを与えた第2作。同時プレイ可能人数は3人にまで増加している



『ツインビー』

©Konami Digital Entertainment

ベルを回収することでパワーアップする独特のシステムと、ポップなグラフィックを引っ提げファミコンにデビュー

縦スクロール面のみの構成、同時プレイは2人までと原点回帰を感じさせる、89年9月発売の『3』。シリーズ中では少々埋もれている感があるが、初代『ツインビー』を素直にパワーアップさせた作品といえる。特徴としては、ポップでコミカルな雰囲気、特に重視されていること。ゲームの顔役であるボスからして、歌って音符を飛ばすお化けのトリオ



イカやタコ、ステレオなど身近な存在をモチーフにしたものに。ボスはほとんどが生き物のように顔があり、個性が際立っていたのはもちろん、親しみやすさも前作以上だった。協力プレイについては、何といてもファミコン初の3人同時プレイが大きい。ジョイスティックを持っている友人の存在が、何より輝くゲームでもあった。自分がやられても、ほかのプレイヤーが“魂”を取ればパワーアップが引き継がれるシステムもまた、協力プレイを重視した本作ならではの。

なおファミコン末期の93年3月には、ROMカセットでも登場。こちらは難易度調整が実装され遊びやすさが増したが、販売本数が少なく現在ではプレミアソフトとなっている。

年齢も性別も問わず親しめるポップな雰囲気。理屈抜きで盛り上がる協力プレイ。この2点が支えた『ツインビー』シリーズは、多人数で集まってゲームを楽しむ際には鉄板のタイトルとして、広く支持を集めた。後にシリーズはポップさを特に推し進めてキャラクター重視の路線へ移行。アーケードゲームへの回帰作『出たな!! ツインビー』から生まれたキャラクター達が、ラジオ番組などを中心に人気を博すこととなる。



や、虫歯になったドラゴンなど、いい意味で緊張感のかけらもない。そんな雰囲気に合わせてか難易度も低めに抑えられており、誰でも楽しめるシューティングゲームを作ろうというコンセプトがはっきり見える1作だ。もともと、ステージ開始時に音声合成が入ったり、巨大ボスキャラクターを実現したりと、当時のコナミの技術力の高さが確かに垣間見られる作品でもある。難易度は低めと先に書いたが、それはあくまでデフォルト難易度の「らくらく」での話。「じごく」で見られる敵の猛攻は、シューターを自称する者でも十分な歯ごたえが感じられるだろう。



『沙羅曼蛇』

©Konami Digital Entertainment

オプションの最大装着数が3つに。ファミコン版オリジナルのステージを加えるなど、アレンジが施されている



『グラディウス』

©Konami Digital Entertainment

ポーズ中に入力するとフル装備になる「上上下下左右左右BA」の隠しコマンドが有名に。面クリアごとに使用回数が増えた

アーケード版の翌年という、かなり早い段階でファミコンに移植された『グラディウス』。この頃、家庭用ゲーム機やパソコンへの移植ラッシュがありました。その先駆けとなったファミコン版です。オプションの最大数が4個から2個に減少し、レーザーが短くなっているといったハード性能を鑑みた変更が加えられています。当時はアーケード派のプレイヤーを中心にこうした点が議論となったのは確かですが、時間が経つにつれて認識も改められていきました。限られたハード性能の中で横スクロールシューティングとしてしっかり遊べるものに仕上げられているうえ、一時的なパワーアップではなく、先を見越して戦略的に装備を充実させていくという『グラディウス』のエッセンスを再現。また、特定の地形にボーナス点や面ワープが仕込まれていた、隠しコマンドでフルパワーアップできるなど、家庭用ゲーム機ならではのサービスも行われているといった点が評価され、『アーケード版の代用品』ではなく「ファミコン用のシューティング」として愛される作品となったのでした。

『グラディウス』

FamiSTG

サウンドを重視した専用筐体で出荷され、グラフィックの美しさでもプレイヤーの度肝を抜いたアーケード版『沙羅曼蛇』。ファミコン版もまさに『沙羅曼蛇』専用のスケルトンカセット（透明色で中の基板が見える）で登場しました。「アーケードからファミコンへ移植されるならここが削られるだろう、あそこが削られるだろう」と勝手な予想をしていたのが当時の筆者だったのですが、そんな勘繰りを真つ向から粉碎したのがファミコン版でした。横スクロールと縦スクロールが交互に展開するバラエティ豊かなゲーム展開。増殖再生を繰り返す細胞壁や巨大なプロミネンスといった演出面など、『沙羅曼蛇』の勘所はしっかりと抑えられていたのです。オプションの最大数は3つに増え、レーザーも少し長くなり、前作『グラディウス』の移植版よりもまた一步、アーケードに近づいています。ファミコン版はパワーアップが『グラディウス』同様の選択式かつ、撃破された時にその場で復活しオプションも回収できるというアーケード版の特徴も導入しているという、良い所取りになっていたのもポイントです。

『沙羅曼蛇』

FamiSTG

移植
復刻

WiiU・Wiiバーチャルコンソール『グラディウス』配信中・各514円(税込)
3DSバーチャルコンソール『グラディウス』配信中・514円(税込)



『パロディウスだ!』

©Konami Digital Entertainment

『グラディウス』のセルフパロディ的な内容。コミカルな雰囲気、シューティング初心者にも手に取りやすかった



『グラディウスII』

©Konami Digital Entertainment

人工太陽からファイヤードラゴンが出現するなど、アーケード版のエッセンスを再現しており、見る者を驚愕させた

この頃には、コナミのアーケード作品のファミコン移植は、アーケード版のクオリティをどこまで再現し、どんなアレンジを加えるのかが注目されていました。『II』はその期待に応えてくれました。4種のパワーアップゲージはもちろん、フェニックスやビッグアイといった巨大ボスから、人工太陽や高速スクロールなどのリッチな表現までをしっかりと再現。繰り返し遊び続けられる攻略性の高いゲームになっていたのです。今回のアレンジもかなり巧みです。アーケード版でオプションを奪いにきたオプションハンターの廃止により安心してオプションを4個装備できるように。この状態からさらにオプションを選択すると一定時間オプションが自機の周囲を旋回するようになり、パワーアップカプセルに新たな使い道が生まれています。結晶面では壊せる結晶と壊せない結晶が色分けされ判別しやすくなりました。アーケードでは無敵だった要塞面のボス・クラブもファミコン版では破壊可能となっています。ゲームをよりわかりやすくするという、方向性がハッキリしたアレンジがされているのです。

『グラディウスII』

FamiSTG

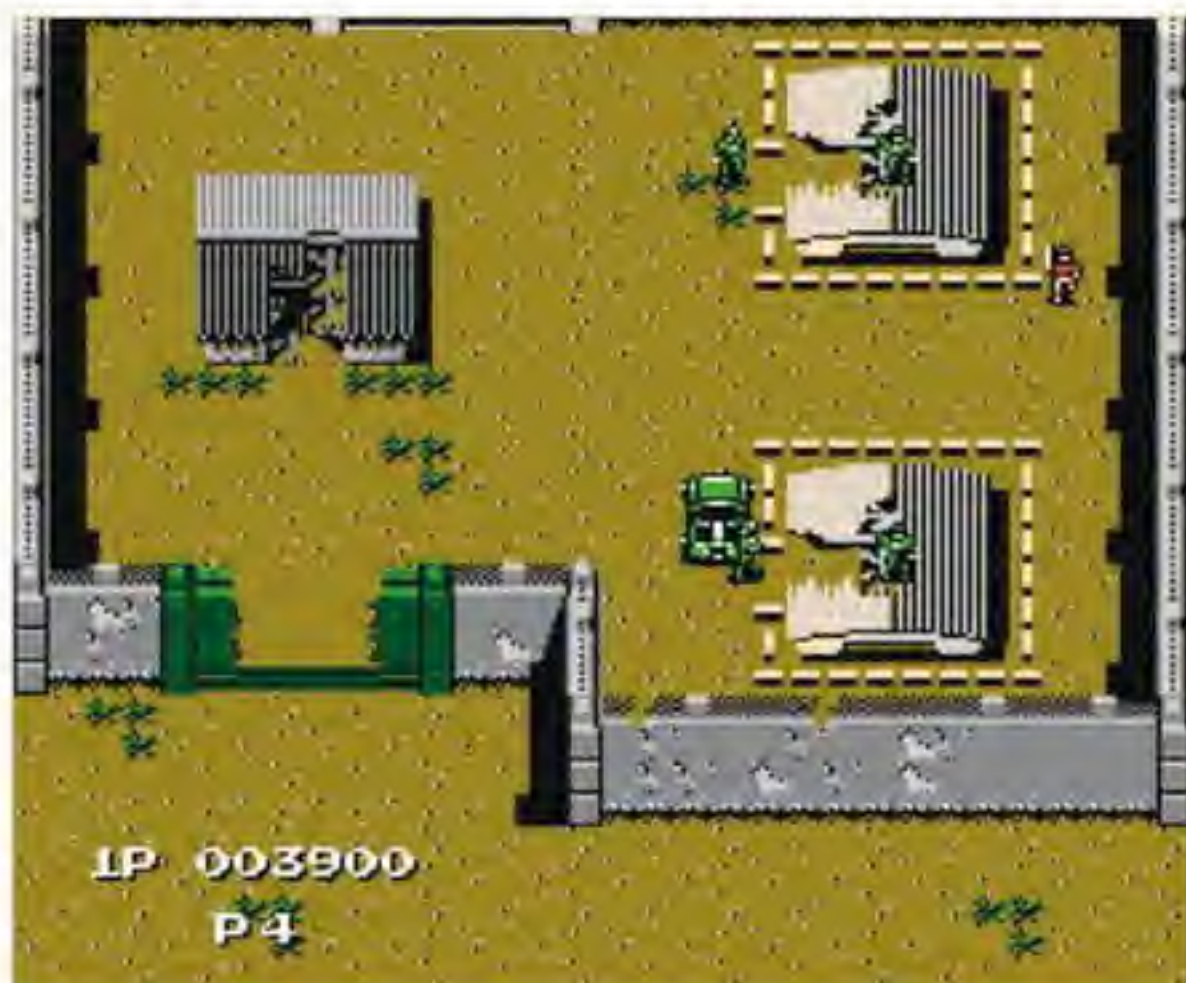
小学生からゲーマーまで、幅広い層が遊ぶお茶の間の主となったファミコンのムードにマッチしていたのが、コミカル路線を採った本作『パロディウスだ!』です。リッチな絵作りでコミカルな雰囲気を再現する一方、処理落ちやちらつきはやや多め。今回も移植に当たってアレンジが加えられているのですが、これまでのアレンジがハードの表現能力に起因していたのに対し、本作では対象年齢層に配慮したと思しきものも含まれています。アーケード版では露出度の高かった巨大ダンサー「ちちびんたりカ」は、タキシード衣装の「ミス・ミシタリーナ」に変更。肌が出ているのは顔と手首足首だけで、手袋までしているという徹底ぶりです。この変更には全国のファンが落胆したのですが、次の面にはオリジナルの水着美少女が配されており、基準がよくわからなくなってきました。また、モアイの「よしこ」が口から出してくる長いモアイはハートマークとなり、まわしを解いて攻撃する力士の「豚潮」は存在すら消えているのです。これらの変更の陰に何があったのか、真相が明かされる日は来るのでしょうか。

『パロディウスだ!』

FamiSTG

移植 復刻

WiiU・Wiiバーチャルコンソール『沙羅曼蛇』配信中・各514円(税込)
3DSバーチャルコンソール『沙羅曼蛇』配信中・514円(税込)
Wiiバーチャルコンソール『グラディウスII』配信中・514円(税込)



『ファイナルコマンド 赤い要塞』

©Konami Digital Entertainment

建物を破壊し、助け出した捕虜を味方ヘリへと運ぶ。戦争映画を思わせる、熱いシチュエーションが特徴的



『ファルシオン』

©Konami Digital Entertainment

「ファミコン3Dシステム」に対応しており、迫力ある立体映像を楽しめる。もちろん通常映像でもプレイ可能だ

『ファルシオン』

コナミとしては珍しい3Dシューティングが『ファルシオン』。画面の奥から飛来する敵をショットとホーミングミサイルで破壊していく……と、シンプルにまとめられています。本作は「ファミコン3Dシステム」に対応しており、立体映像でプレイ可能。飛来する隕石をかわし、夕暮れの森を飛び、罠だらけの隘路を駆け抜ける……と立体映えるシチュエーションが用意されています。デイスクシステムの拡張音源を使ったBGMも美しく、映像の驚異を楽しむ方向に特化しているが故にゲームがシンプルなのかも知れません。1面のボスは『グラディウス』のポスターに出てきた緑色の要塞に似ています。加えて、タイトルも『グラディウス』同様に刀剣の名前が使われているあたり、両作品には何らかの関係性が隠されているのかも知れませんが、真相は歴史の闇の中です。

『ファイナルコマンド 赤い要塞』

アーケードゲーム『特殊部隊ジャッカル』のアレンジ移植。特殊部隊の乗ったジープを

操り、敵陣深く攻め込んでいく任意スクロー

ルのシューティングです。特筆すべきは、戦場モノとしての燃えるシチュエーション作り。ジープで体当たり。收容所を破壊して仲間の捕虜を助け出す。敵の攻撃をしのぎながらヘリに捕虜を引き渡す。操縦者の顔が見えるジープが自機であるがゆえに、より強い印象を与えます。特に燃えるのがパワーアップ。身体が光る捕虜を助ければ装備が手榴弾↓ミサイル↓炸裂ミサイル……と強化されていきますが、そこには「兵器のスペシャリストを仲間にして戦力強化を図る」という戦場モノらしい光景が幻視できるのです。1人が操縦を、もう1人が砲手を担当するという2人プレイなどは、まるでファミコンを使った戦争ごっこ。作り手がいい意味での男の子らしさを持っていることが伝わってくるのです。

『ジャイラス』

アーケードの同名作のアレンジ移植版で、ステージやアイテム、ボスキャラなどが追加されています。やはり特筆すべきは、その不思議なプレイ感と素晴らしいBGMでしょう。本作はいわゆる一面面型シューティングですが、フィールドは奥行きを持つ円筒状に



『クライシスフォース』

©Konami Digital Entertainment

多重スクロールをはじめとしたリッチな演出を楽しめる、ファミコン末期の名作シューティング

『ジャイラス』

©Konami Digital Entertainment

円筒状のフィールドで戦う一風変わったシューティング。ディスクシステムの拡張音源を使ったBGMも美しい



『クオース』

©Konami Digital Entertainment

自機からブロックを発射し、空から降ってくるブロックの形を四角形に整える。オリジナリティの高いルールだ

天空から迫りくるブロックの数々。その欠けた部分を、自機から発射したブロックで埋め、四角形を完成させることで消していく……という風変わりなパズルシューティング。当時流行していた落ちモノパズルの影響こそ見られるものの、単なる模倣ではありません。つまりは流行ジャンルにシューティングの文法を取り入れることで新しい作品になっているというわけです。シンプルで遊びやすいルールと、ROMカートリッジによる高速起動、そして「ブロックの落下速度を早める」フィ

『クオース』

FamiSTG

なっているため、プレイ中はかなりの広さを体感できます。しかし、自機が筒の上部にさしかかった際に上下が逆になるなどのクセがあったためか、同様のシステムは本作のほかは『テンペスト』『チューブパニック』などごく一部のゲームで使われるに留まり、シューティングの主流になることはありませんでした。BGMも2015年に聴き直しても唖らされる程のクオリティであり、そうした意味では「システムとBGMの両面において、果敢にチャレンジしたコナミイズムが詰まった作品である」といってもよいでしょう。

スーパーファミコンが発売された翌年91年に世に出たのが『クライシスフォース』。開発され尽くした技術と特殊チップが組み合わさり、見る者の目を奪うシーンが生み出されます。何処からかの砲撃で崩れゆく街並み。大地を裂く地割れ。森林が焼けて炎が走る。攻撃を受けた中ボスから破片が落ち、その姿をどんどん変えていく。巨大なボスが画面を覆い尽くすほどに激しい攻撃を仕掛けてくる。自機は攻撃方法とボムが異なる3形態に変形可能で、もちろん画面上での見た目も変化する……一見してファミコンとは思えないほどにリッチな演出です。難易度もコナミシューティングとしては高くはないほうで、慣れれば凝った演出と自機の強さを楽しみながらプレイすることが出来ます。『グライダー』などさまざまな作品でファミコンの限界に挑戦し続けてきた、そんなコナミだからこそ成しえた作品といえるでしょう。

『クライシスフォース』

FamiSTG

ーチャーで戦略性が高まった対戦モードにより、のんびり遊ぶもよし、ハイスコアを狙うもよし、接待するにも良いという、遊びやすいシューティングに仕上がっているのです。



『コズミックイブシロン』

©Asmik Ace Entertainment, Inc.

Title List

『爆闘士パットンくん』1988年8月5日
『コズミックイブシロン』1989年11月24日
『暴れん坊天狗』1990年12月14日
『テトラ・スター』1991年5月24日
『バトルフォーミュラ』1991年9月27日

再評価が加速する

超個性派STG

発 売当時はさほど話題にならなかったものの、後に超絶なプログラム技術や対戦の熱さなどが知られ、再評価された作品もファミコンには多い。ファミコンの懐の深さを感じさせる、驚き必至の超個性派名作5本を紹介しよう。

Text=富島宏樹(フリーライター)

『爆闘士パットンくん』

(発売:コナミ)

FamiSTG

88年8月にソフトプロが発売した本作は、見下ろし型のフィールドで4台の戦車がバトルを繰り広げる作品。戦車が破壊されると中から人間が出現、その人間を全員倒して初めて勝利となる。実は未来のサバイバルゲームという設定であり、「うぎゃー!」と断末魔付きで倒れる人間も単なる死んだふり。しつこく攻撃を加え続けられ復活するあたり、何とも雰囲気グロイ。BGMも妙に牧歌的で、やっていることに反して殺伐さとは無縁だ。

人間状態では戦車にまったく攻撃が通じないが、移動速度は戦車より早いので逃げ続けることは可能。しばらくすれば戦車が再びフィールド上に補給されて復活の目があるあたり、良く練られたゲームシステムだと感心する。だからこそ、ファミコンで初めて実現された4人同時対戦は大逆転が起こりやすく、熱い一言。4人同時対戦には拡張端子を標準装備したアスキー・ステイックが必須だったが、その高い準備のハードルを乗り越えてでも、プレイするだけの価値が確かにあった。対戦ゲームの定番となれるポテンシャルがあっただけに、単発で終わったのが惜しい。

『コズミックイブシロン』

(発売:アスキー)

FamiSTG

89年11月にリリースされた『コズミックイブシロン』は、発売元が微妙な出来の作品が多いアスキーだったためか注目度皆無だったが、間違いなくハード性能の限界を突破していた3D視点のシューティング。開発担当は、アーケードの麻雀ゲームなどで知られたホームデータ(※現魔法株式会社)だった。

しっかりと奥行きが感じられる空間表現、中でも道路や巨大な穴など、特徴あるフィールドをしっかりと表現したうえでスムーズにスクロールする地表の描写は、今見てもこれが本当にファミコンのゲームなのかと驚かされるもの。敵の攻撃パターンは実に豊富で抜かりがなく、ステージ間の演出も自機が変形したりワープのような超高速移動が見られたりと、短いながら雰囲気抜群。難易度は高いものの「ファミコンで最高峰の3Dシューティングを作る!」という制作者の心意気はつきりと伝わってくる逸品だ。

『テトラ・スター』(発売:タイトー)

FamiSTG

『コズミックイブシロン』で卓越した3D表

移植
復刻

Windows プロジェクトEGG『バトルフォーミュラ』配信中・500円(税抜)
Playstation®Networkゲームアーカイブス

『メモリアル☆シリーズ サンソフト Vol.6』(『バトルフォーミュラ』収録)配信中・617円(税込)



『爆闘士パットンくん』

©1988 SOFT PRO INTERNATIONAL

戦車と人間が戦う固定画面シューティング。4人同時対戦の熱さは特筆すべきものがある

『テトラ・スター』

©DISCO/TAITO CORP.1991 LICENSED BY HOME DATA

演出に力を入れた3Dシューティング。全編クラシックのアレンジとなっているBGMも魅力



『暴れん坊天狗』

©TOKUMA JAPAN COMMUNICATIONS CO., LTD. ©KAZE Net Co., Ltd.

天狗の顔がアメリカを救うため飛び立つ、ファミコン随一のカルトシューティング

『バトルフォーミュラ』

©1991 SUNSOFT

武装した車を自機とする、ハイスピードな展開と超絶なプログラム技術が見どころの作品



現技術を見せつけたホームデータが、再び開発を担当した3Dシューティング。それが91年5月にタイトーから発売された『テトラ・スター』だ。シューティングパートの出来の良さは当然として、演出面に力を入れている点が本作の大きな特徴。マルチエンディング形式までも取り入れており、相棒である犬型ロボット・オメガが生還するベストエンドは、そこまで辿り着くのが難しいだけに見られた時の達成感もひとしおだ。

全編がアレンジしたクラシック音楽で構成されるBGMも、本作を語るうえでは外せない。ストーリー面では壮大なSFを感じさせ、シューティングパートではハイテンポな曲調で魂を揺さぶる曲の数々は、サントラCDが出なかったのが惜しまれるほど。

『暴れん坊天狗』（発売：メルダック）

FamiSTG

90年12月にメルダックから発売された『暴れん坊天狗』は、自機が天狗の顔という空前絶後の設定。購買意欲に繋がったかどうかはともかく、発表当初からすでに忘れられないインパクトだったことだけは確かだ。

もっとも、イロモノ一直線の見た目とは裏腹に、シューティングゲームとしては破壊の

爽快感をとことん追求した良質な作品。ニューヨークのビル街をはじめとして、登場する大量のオブジェクトはほとんどが簡単に破壊できるあたりは単純に気持ちいい。慣性が付いた天狗の動きに慣れ、触れればほぼ即死のトラップを優先的に避けることを心掛ければ、評価が一変する。現在も語り継がれている理由は稀代のバカゲーだからだけではない。爽快の追求というコンセプトを貫き通した、芯のあるゲームだったからである。

『バトルフォーミュラ』

（発売：サンソフト）

FamiSTG

91年9月にサンソフトが発売した、超高速カーアクションシューティング。ファミコン末期のサンソフトは円熟したプログラム技術で毎回プレイヤーの度肝を抜いたが、本作も例外ではない。1面からして高速スクロールの中できれいに弧を描くカーブ、ジャンプで道を飛び出した後は水路を行き、動いているトラックの屋根を渡って巨大なトラックのボス戦へ……と見どころが満載。にもかかわらず処理落ちはこの間、ほとんど見られないのだから技術の高さに恐れ入る。発売当時は埋もれていたが、現在は数万円のプレミアがつくほどに再評価されたのも当然と思える。



『宇宙警備隊』

©1990 HAL LABORATORY

Title List

『ガルフオース』1986年12月10日
『エアー・フォートレス』1987年8月17日
『スター・ゲイト』1987年9月24日
『ミリピード 巨大昆虫の逆襲』1987年10月1日
『宇宙警備隊』1990年9月7日

オマージュから海外作品まで

HAL研究所の意外性

技術は高く、発売タイトルはどこか渋い雰囲気。そんな燦し銀のHAL研究所がファミコンで発売したシューティングは全部で5本。どれも驚きを感じさせる要素はあったのだが、話題になることはなぜか少なかった。

Text=富島宏樹(フリーライター)

『ガルフオース』

HAL研究所のファミコンシューティング第1弾は、当時人気だったSFアニメのゲーム化。美少女満載だった原作を反映してか、ステージクリアで仲間を救出すると自機の攻撃方法が増加、場面によって攻撃を使い分けることがポイントとなるシステムを取り入れている。壊せる地上物が大量に配置されており、バリバリと敵を破壊するプレイはなかなかの爽快感だ。逆に破壊できるだけの火力がなければ地上物にショットを遮断される場合もあるため、気持ちよく遊ぶには連射パッドをぜひ用意しておきたい。

少々ゲーム展開が単調な感はあるが、豊富な攻撃に破壊の爽快感、巨大ボスなど抑えるべきところはきっちり抑えている作品。外れが多いとされた当時の原作ありのゲームの中では、健闘したほうと言っていいたいだろう。

『エアー・フォートレス』

87年8月に登場した本作は、HAL研究所のオリジナル作品。横スクロールシューティングパートと、探索型のアクションシューテ

ィングパートが交互に楽しめる。シューティングパートでエネルギーを回収しておく、アクションシューティングパートでのエネルギー最大量が増えてクリアがしやすくなったりと、2つのパートにしっかりと繋がりを持たせているのはうまい作りだ。

アクションシューティングパートは、独特の慣性がついた人型の自機や、攻撃すると反動でわずかに後ろへ下がるアクションなど、ナムコの『バラデューク』を強く意識したもの。オープニングなどで表示させる文字もナムコフォントにそっくりであり、おそらく狙って近づけたものと思われる。

『スター・ゲイト』

オリジナル路線を開拓していたHAL研究所だったが、突然海外のアーケード作品のファミコン移植を連続してリリースし始める。その第1弾がウィリアムスの『デューフェンダー2』をファミコンで復活させた『スター・ゲイト』だった。ソフトの定価は3900円と当時の他タイトルと比べても安めで、あえてこの時期に出したのは「シンプルでも面白い作品を安価で提供する」という狙いがあったのかもしれない。

内容としては、出現する敵を全滅させればステージクリアという単純明快な横スクロールシューティング。ステージ内は右にも左にも自由に移動でき、画面スクロール速度も自機のスピード調整によって任意に変えられる。BGMがない中で響き渡る敵の派手な爆発音と相まって、スピードを上げてのプレイは爽快感が意外なほどに高い。

グラフィックはワイヤーフレームを思わせる素朴なもので、今となってみればシンプルだからこそ味わいも感じさせる。しかし、カラフルなゲームに慣れていた当時のファミコンユーザーの目には、地味としか映らなかった。名作のリバイバルには、まだ少し早い時代だったのである。

『ミニビード 巨大昆虫の逆襲』

FamiSTG

HAL研究所の海外タイトル移植作第2弾は、アタリの『センチビード』の続編。画面上部から迫ってくる昆虫たちを次々と撃破していく、固定画面型のシューティングゲームだった。画面下に迫ってくるヤスデヤトンボを全滅させればステージクリアというシステムは『スペースインベーダー』の影響が強いが、自機が画面の1/3を占める灰色のスペ

ースを自由に移動できる点は大きな違い。自機が小さいこともあって窮屈さはまったく感じさせない。敵の波状攻撃はなかなか嫌らしく、特に灰色のスペースを動き回るクモやてんとう虫は、油断すると予想外の位置から迫ってきて、ミスを誘発させてくれる。

惜しむらくは、一画面にすべてが収まっているためキャラクターが全般的に小さく、印象が地味すぎることに。実際に遊べばシンプルゆえに熱くなれる作品なのだが、その手を出すまでのフックがあまりにもなさ過ぎた。

『宇宙警備隊』

FamiSTG

SFとしてド直球すぎるタイトル名に、HAL研究所の大人なセンスを感じずにいられない1本。発売は90年9月とファミコンシューティングとしては後発であり、それだけにグラフィックはかなりのがんばりを見せている。後に伝説のファミコンアドベンチャーゲーム『メタルスレイダーグローリー』にも搭載された特殊チップが、ファミコン離れた描き込みを現実のものにしていた。

システムとしては、前方と後方に付け替え可能な2つのオプションがポイント。装備位置によって攻撃方法を切り替えられるだけで

なく、無敵ではないため多用はできないが、敵にオプションを接触させることで攻撃手段としても使える。アイレムの『イメージファイト』から強く影響を受けたと思われるものの、オプションに頼りっぱなしとはいかないバランスはしっかりとった個性だった。

敵の出現数はさほど多くないとはいえ、ゲーム序盤でも敵が後方から攻撃してきたり、高速弾で狙い撃ってきたりと油断できない難しさ。もう少し理不尽さを感じさせない難易度調整であれば、ファミコン末期の名作の1つとして数えられていたかもしれない。

HAL研究所総括

FamiSTG

「まさかファミコンでこれを!」と思わせる意外なことをやってのけるが、印象としてはどうしても地味。燦し銀のような存在だったHAL研究所は一度は倒産の危機におちいるものの、任天堂の出資を受けて再建を果たした。シューティングはファミコン以降ほとんど作られていないが、DSの『あつめて!カビー』に『宇宙警備隊』のオマージュと思われるミニゲーム『空中警備隊EOS』があったりと、当時のタイトル群は決して忘れ去られているわけではないようだ。



『マックス・ウォーリアー ～惑星戒厳令～』

©1991 VAP INC. ALL RIGHTS RESERVED

Title List

- 『無頼戦士』1990年7月20日
- 『マックス・ウォーリアー ～惑星戒厳令～』
1991年2月15日
- 『サマーカーニバル'92 烈火』
1992年7月17日

ファミコンの限界を 軽々と突破したKID

ギャルゲーのイメージが強いKIDは、実はファミコン時代には抜き出した技術力を誇る下請け開発メーカーとして一部で知られていた。手がけた作品の中には、今や伝説となったファミコンシューティングもある。

Text=富島宏樹(フリーライター)

『無頼戦士』(発売：タイトー)

FamiSTG

88年に設立され、下請け開発メーカーとして活動していたKIDが初めて手がけたファミコンシューティング。それがタイトーから90年7月にリリースされた『無頼戦士』だ。パワードスーツをまとった主人公を操る本作は、8方向へショットを撃ち分けられるシステムが特徴。強制スクロールしているステージは横だけではなく上下といった縦方向に転換することもあり、四方八方から迫る敵だけでなく、強制スクロールに対応する能力もプレイヤーには求められる。加えて全7面中、3面と6面ではゲーム内容がガラリと変化。見下ろし型視点のフィールドを自由に移動し、ボスを探し回っていく『バンゲリングベイ』などを彷彿とさせるシステムとなる。KIDはファミコンで類似作すらない複雑なゲームデザインを処女作にして実現していた。

8方向に撃ち分けるという自機性能の高さに比例してか、敵の攻撃や配置はあらゆる方向への攻撃を駆使しないと突破できないもので、難易度はかなり高め。ちなみにKIDが開発したファミコンシューティングはどれも特定条件を満たさないと完全なエンディング

に到達できない共通点があり、この『無頼戦士』ではデフォルト難易度中で最高レベルの“ACE”でのクリアが条件となっている。

『マックス・ウォーリアー ～惑星戒厳令～』(発売：バップ)

FamiSTG

91年2月にバップから発売された本作は、『ザクソン』『ビューポイント』などに代表されるクォータービュー(斜め視点)を、ファミコンシューティングとして唯一やってのけた作品。それだけでも抜群のインパクトだが、さらには高速スクロール、地形が波打つように見えるラスタースクロールまでもステージ構成に組み込んでおり、KIDの技術力の高さに舌を巻くほかない。多関節の生物を生み出す砲台に巨大な人間の顔が埋め込まれた2面ボスを筆頭に、敵もまた独特のセンスと高い技術力に裏打ちされた個性派ぞろいだ。『無頼戦士』に引き続き塩田信之氏、中瀬憲雄氏が手がけた音楽も、未知の惑星で孤独に戦う主人公のイメージに合ったハードな音色で、聴き応えがある。

2種類のショットとボム、地形の穴を飛び越えられるジャンプを駆使して進んでいく道中は、敵の攻撃が激しく攻略パターンの構築が強く求められるもの。ミスするとその時に

移植
復刻

3DSバーチャルコンソール『サマーカーニバル'92 烈火』配信中・514円(税込)



『サマーカーニバル'92 烈火』

©1992 naxat soft

ハードの限界を超えた、過激な弾幕とハイスピードな展開がシューターから絶賛されたファミコン末期の名作



『マックス・ウォリアー ～惑星戒厳令～』

©1991 VAP INC. ALL RIGHTS RESERVED

ファミコンでは唯一の斜め視点シューティング。変わった視点をもともしない、遊びやすさも兼ね備えている



『無頼戦士』

©DISCO/TAITO CORPORATION 1990
©TAXAN USA CORPORATION 1990

横だけでなく、縦にもスクロールする展開が異色な作品。8方向にショットを放つ自機の性能を引き出せるかが鍵

92年7月にナグザットから発売された本作は、高い技術力を誇るKIDが開発したからこそ実現できた、ファミコンシューティングのひとつの結実点だ。息つく間もなく超高速で迫ってくる、スプライト欠けなどものともしない圧倒的な敵の物量と弾幕は、一見すれば派手な分だけ絶望的なまでの難しさを感じさせる。しかし、攻撃をせずにいると自機の前に張られてバリアの役割を果たし、放てば強力な攻撃となる「プラズマエネルギー」を



使っていた装備が最弱状態に戻ってしまうため立て直しが非常に厳しく、全面クリアを目指すならノーミスはほぼ必須条件だ。なお真のエンディングを見るためにはノーコンティニューで6面までをクリアし最終面に突入する必要があり、さらに2周クリアでスタッフロール付きの完全版エンディングが見られる。一切の媚びも手抜きも感じさせない良作であるにも関わらず、本作は発売当時から現在に至るまで知名度はほぼ皆無。発売元が『元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険』などで悪い意味で知られていたバップだったため、敬遠されがちだった不遇の作品である。

KIDは登場こそ遅かったが、ファミコンの性能を限界まで引き出したシューティングを寡黙に作り続けた、隠れた実力派だった。自社ブランドでゲームの販売も行いうようになつてからはギャルゲーの印象が強いメーカーとなったが、内面には確かにシューティングゲームへの熱い情熱を秘めていたのである。



使いこなせるようになれば印象は一変。無茶とすら思えた道中に光明が見え、本作の難しさとはヤケクソなものでは決してなく、作者の計算によって成り立った遊び応えのある難しさなのだと思ふことができる。表面が全4面、裏面が全7面と「裏こそが本番」と無言で訴えかけるような尖ったステージ構成、塩田信之氏によるシューティングゲームとしては異例だったダンスミュージックの影響が強いBGM、ラストスクロールを多用した画面演出……と、本作を彩る伝説は他にも枚挙にいとまがない。発売当初はほとんど注目もされなかったが、後にファミコンの限界を超えたタイトルとして、『バトルガレック』を手がけた矢川忍氏のアーリーワークとして、高く再評価された。

『アバドックス』

©1989 NATSUME ATARI INC. All right reserved



©1990 NATSUME ATARI INC. All right reserved

『ファイナルミッション』

Title List

『アバドックス』1989年12月15日

『ファイナルミッション』1990年6月22日

ファミコンを知り尽くした熟練

ナツメの硬派STG

ナツメといえば、コナミに在籍していたスタッフが独立したことで誕生したゲームメーカーだ。同社はそのノウハウを活かし、大手メーカーに負けない一流のシューティングゲームを世に送り出していた。

Text=さけわらし(フリーライター)

『アバドックス』 —地獄のインナーウォース—

FamiSTG

ゲテモノ好きにはたまらない、グロテスクなデザインのSTG。それもそのはず、キャラクターデザインを手掛けたのは漫画家の永井豪。ステージのどこもかしこも氏のテイスト全開の肉塊だらけである。どことなくコナミの『沙羅曼蛇』あたりを彷彿とさせるビジュアルだが、それもそのはず。本作を製作したのは、元コナミの開発スタッフ。ポーズ時のサウンドやSEなどでも「どこかで聞いたことのある音」が使われており、わかる人ならニヤリとするはず。

肝心のゲーム内容だが、一見よくある縦シューティングっぽく見えるが、全7ステージのうち偶数ステージは下方向に向かって縦スクロールしてしまうのだ。巨大生物の体内に侵入して最奥部のコアを破壊する、というステージなのだが、上から下へのスクロールが「口から入って体内で大暴れ」感を演出。この感覚は本作ならではの。徐々に激しさを増す敵の反撃も、体内に侵入した異物を排除しようとする抗体の抵抗、という感じで臨場感もなかなかだ。

『ファイナルミッション』

FamiSTG

こちらのタイトルも元コナミのスタッフが開発した横スクロールSTG。プレイヤーは宇宙戦士セルゲイとフレデリックを操り、地球を侵略するエイリアンを撃退することが目的だ。プレイヤーキャラは人間。そして2人同時プレイ。さまざまなショットを使い分ける、という点で彷彿とするのは『魂斗罗』……という人もいるかもしれない。

本作攻略のポイントは、自機の周りを動き回るオブションのコントロールだ。自機前面にオブションを集中させ、火力を増強するか。自機の死角に配置して弾幕を張るか……。効率的なプレイを追求し始めると、かなり奥深くなるだろう。

一見硬派なノリに見えるかもしれないが、ライフ制なので即死することもありなく、自機の攻撃手段の多彩さやショットの種類によつては難易度もかなり変わってくるうえ、敵の弾速もそこまで速くもないので、シューティングゲーム初心者でも十分に楽しめるはず。お手軽に爽快プレイを楽しめる一本である。



『星のカービィ 夢の泉の物語』

©1993 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

Title List

『光神話 パルテナの鏡』1986年12月19日
『コナミワイワイワールド』1988年1月14日
『ワイワイワールド2 SOS!! パセリ城』
1991年1月5日
『星のカービィ 夢の泉の物語』1993年3月23日

最後の引き金はお前が引け！ クライマックスSTG

それまで別のゲームを遊んでいたはずなのに、突然登場するシューティング面。けれど迷っている時間はない。やるべきことはただひとつ、世界の命運をかけた戦いに向け、プレイヤーは無限の大空へと飛び立つのだ。

Text=ジストリアス(フリーライター)

クライマックスはシューティング！ 決戦に向かう正義の超特急

FamiSTG

戦闘が行われるゲームにおいて、現在地よりも遙かに離れた場所で戦闘が行われたり、逃亡する敵を追撃するなど、思いがけない展開を見せる場合がある。今までにない新たなバトルフィールドへと向かう手段、そこにシューティングゲームを持ち込んだタイトルは度々見られ、そして印象深いシーンも多い。

コナミの人気キャラクターが集うアクションゲーム『ワイワイワールド』シリーズ2作品では、最終ステージに行く過程でシューティングステージが入る。どちらも敵の本拠地が宇宙にあるのだが、1作目ではボスである巨大モンスターを破って体内に突入、2作目では最終ステージを目前に超巨大ビッグコアが強襲をかけてくるなど、敵にとっての重要防衛ラインとも取れる激闘が待っている。

任天堂のアクションシューティングの名作『光神話 パルテナの鏡』では最終面で突如横スクロールシューティングになる。が、もとも主人公の通常攻撃が飛び道具の弓矢なので操作に違和感がない。むしろ、墜落死におびえながらジャンプしていた1面や、パワーアップアイテムの有無にかかわらず弓矢の射

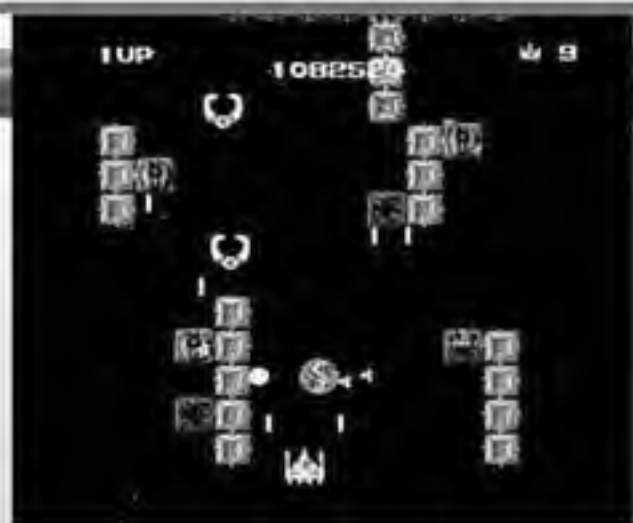
程が短くなる砦ステージでの苦勞を考えると、逆に解放感あふれるステージとなっている。くわえて、最初はあまり強くなかった主人公が成長を重ね、必死に集めた三種の神器という最強装備に身を包み、敵の総大将と一騎討ちを果たすシチュエーションも熱い。

そして最も忘れられないのが『星のカービィ 夢の泉の物語』のラスボス・ナイトメア戦だ。当初の黒幕と思われたデデデ大王を倒した後、登場する謎の敵で、最初の戦いは高速で飛び去っていく彼(?)を追撃するシーンから始まる。プレイヤーは夜が明ける(時間が経過し朝になると強制ミス)前に、規定数のダメージをナイトメアに与えなければならぬ。疾走感と焦燥感、そして敵であったはずのデデデ大王の助力を受け真の敵を迎え撃つという使命感も合わせ、プレイヤーの感情的にもクライマックスが止まらない！

このように、挙げてきたタイトルのシチュエーションを見てみると、どれも「高速移動」「圧倒的な攻撃力で敵陣を突破する」といった攻めの姿勢、強大な敵の力に対する一時的なパワーアップという構図が見られる。主人公が制限なく自在に飛び回り、強力な飛び道具を撃ちまくるシューティングパートは、決戦を知らせる戦いのゴングでもあるのだ。

移植 復刻

WiiU・Wiiバーチャルコンソール『光神話 パルテナの鏡』配信中・各514円(税込)／3DSダウンロードソフト『3Dクラシックス 光神話 パルテナの鏡』配信中・617円(税込)／WiiU・Wiiバーチャルコンソール『星のカービィ 夢の泉の物語』配信中・各514円(税込)／3DSダウンロードソフト『3Dクラシックス 星のカービィ 夢の泉の物語』配信中・617円(税込)



『頭脳戦艦ガル』

©1985 NetFarm communications Inc.

パワーアップすると斜め方向にも弾を撃てるようになったが、通常の攻撃とは違うボタンのため、使い勝手が悪かった

Title List

『頭脳戦艦ガル』1985年12月14日
『キングスナイト』1986年9月18日
『リフレクトワールド』1987年6月2日
『ファジカルファイター』1991年5月17日

RPGを夢見た STGたち

最近のゲームはジャンル表記がカオスですけどファミコン時代はジャンルが形成され始めた頃なので遊んでカオスを感じることも多数。特に老舗のシューティングと新興のロールプレイングの化学反応は魅惑的なものでした。

Text=酒缶(ゲームコレクター)

ロールプレイングゲーム(RPG)
って書いてあるけど……

FamiSTG

85年頃のファミコンユーザーにとってRPGは未知の存在で、開発者にとってもどこまでをRPGと呼んでいいのか悩んでいる時期でした。パソコンでは普及しつつあったRPGですが、ファミコンでは『ドルアーガの塔』がアクションRPGと言われることがある程度。そんな中で見た目はスターフォース的な『頭脳戦艦ガル』が「スクロール・ロールプレイングゲーム」と名乗って出てきました。

『頭脳戦艦ガル』は全30エリア、地底とコアと宇宙の3パターンの地域をループしながらステージ内に配置されている100個のパーツを集めていくゲーム。敵をたくさんやっつけるとパワーアップするところは経験値を稼いでレベルアップしていく感覚と同じと言えなくもないのですが、敵弾をくらったり壁にぶつかったりするとあっさりやられるし、やられればパワーダウンするし、機数がなくなるとゲームオーバーになるので、どう解釈してもシューティングゲームの範疇でした。

86年に『ハイドライド・スペシャル』や『ドラゴンクエスト』が登場すると、ファミコンユーザーにもRPGが認知され、トップビュ

ー視点で中世ファンタジー的なビジュアルのデフォルメキャラが移動して戦うゲームがRPGだとモヤっとイメージをしていると『キングスナイト』が登場しました。

『キングスナイト』は4人の勇者がそれぞれのステージでパワーアップをしていき、最後は4人でフォーメーションを組んで敵と戦っていくゲーム。説明書には「縦スクロールのフォーメーションロールプレイングゲーム」とあり、『ドラゴンクエストII』よりも前に発売されたパーティプレイのできるRPGと言えなくもないのですが、実際にプレイしてみるとレベルアップの要素はあるものの、縦スクロールで攻撃は上方向にしかできず、どう見ても弾を発射しているため、やっぱりこれもシューティングゲームの範疇でした。

アーケードゲームではパワーアップ要素として、お金を稼いでアイテムを購入する形式のゲームが登場。『ファンタジーゾーン』では敵を倒してお金を拾い、ショップでアイテムを買ってパワーアップしていきます。しかし、あくまでもステージクリアの流れがあり、いつまでも一カ所に停滞してパワーアップできる作りにはなっていないため、これまでのシューティングゲームと同様、1回のプレイの緊迫感は変わりません。それに対してファ

移植
復刻

3DSバーチャルコンソール『キングスナイト』配信中・514円(税込)
Wiiバーチャルコンソール『キングスナイト』配信中・514円(税込)



『ファジカルファイター』

©1991 Sigma Enterprises, Inc.

ファジー機能を強化すると自機がすさまじく動くようになるが、敵や弾に当たりまくって実は全然役に立たない



『リフレクトワールド』

©1987 EAST CUBE

ゲーム中には一切ヒントがなくて不親切だったが、取扱説明書を見るとゲームの流れがすべて細かく書いてあった

ミコンオリジナルのシューティングゲームは、通常のRPGのように敵を倒してパワーアップして、その状態をセーブして何日も継続してプレイするゲームが増えていきます。

『リフレクトワールド』は説明書には「シミュレーションロールプレイング」と書いてあり、ラベルには「アクションロールプレイング」と書いてあつて、謎の多いゲームですが、実際に遊んでみると全方向スクロールのシューティングゲームでした。アイテムを買って自機を強化することで武器が強くなったり耐久度が上がったたりするだけでなく、障害となる森を破壊して進めるようになり、パーツを見つけると水の上に走れるようになるなど、アイテムの購入と使用がゲームの進行に影響するようになりました。マッピングをしないと位置の把握が厳しく、ゲーム内にテキスト情報がほとんどないため、RPG的な謎解きを楽しむことができました。

通常のシューティング以外に人間を操作して地上戦を行うような別のスタイルのシューティングを組み合わせたタイプのゲームが登場すると、シューティングゲームをプレイしていてより役割を演じている感覚を味わえるようになりました。『スーパースターフォー』『銀河伝承』『ガーディック外伝』あたり

がこのスタイルのゲームでしょうか。

さらに通常移動は『ドラクエ』タイプだけど、戦闘部分がりアルタイムに動き回る敵に照準を合わせて撃つガンシューティングタイプの『アルテリオス』や『ゾイド 中央大陸の戦い』が登場すると、シューティングは完全にRPGのシステムの一部になりました。『ドラゴンクエストIV』がA-1戦闘に挑戦すると、ファジー機能で自機を自動制御する『ファジカルファイター』が登場しました。

『ファジカルファイター』は遊んでみると普通の横スクロールシューティングでお金を稼いでパワーアップをできますが、魔法で体力を回復したり、アイテムで街に戻ったりでき、同じステージを何度も繰り返してパワーアップをしてから先に進む、経験値稼ぎに似た遊び方ができます。そして、ファジー機能を強化するとプレイヤーが操作しなくても自機が勝手に動いてくれて楽ができます。

RPGを夢見たファミコンシューティングの歴史はそのままRPG普及の歴史でもありますが、2つのジャンルが融合して生まれたゲームにはあの時代ならではの独特の味わいがあったため、歴史の片隅にこっそりと記録しておきましょう。たまに刺激が強すぎて腹を壊したことも併せて刻み込んでおきます。



『高機動戦闘メカ ヴォルガードII』

©1985 NetFarm communications Inc.

Title List

『高機動戦闘メカ ヴォルガードII』

1985年12月7日

『頭脳戦艦ガル』1985年12月14日

落ちて デュービーソフト

デュービーソフトのファミコンSTGといえばスクロール・ロールプレイングゲームの『頭脳戦艦ガル』を思い出す方が大多数かもしれませんが、ここでは敢えて、『高機動戦闘メカ ヴォルガードII』を大プッシュしたいと思います。

Text=msm5232(フリーライター)

撃て！歌え！合体だ！
楽しいゲームだ『ヴォルガードII』

FamiSTG

初代『ヴォルガード』は国産レトロPC各機種で発売された横スクロールシューティングゲームで、本作『高機動戦闘メカヴォルガードII』はその続編です。当時出版された攻略本には「祖先が開発した高機動戦闘メカを改造してヴォルガードIIと名付けた」とありますが、それ以上ストーリー上での前作とのつながりは見られません。『ヴォルガードII』も初代と同じく横スクロールシューティングですが、ライフ制とパワーアップ制が加わっています。さらに前作では合体は最後の山場のみでしたが、本作では2号機さえいればいつでも合体可能です。これにより合体と分離が戦略的に運用することができるようになりました。そして単発ショットのみだった初代に比べると連射、8方向、レーザー、バリアーと4種類のオプションが用意され、ゲーム展開にメリハリが生まれました。

デザインもいぞ『ヴォルガードII』
一緒に歌おう『ヴォルガードII』

FamiSTG

初代ヴォルガードのメカデザインは銃と

盾を装備した、「機動戦士ガンダム」を意識しているものでした。そしてヴォルガードIIはバックパックからの長いキャノンが特徴の80年代中期以降のメカデザインです。任意で変形出来るという点も含めこの当時人気のあったデザインへと変更されているのは大きな特徴のひとつです（スクウェアの『クルーズチェイサーブラスティー』の主役機であるブラスティーも似通ったデザインをしていますね）。パッケージのイラストだとこの格好良さがあまり伝わってきませんが、徳間コミュニケーション発行の「高機動戦闘メカヴォルガードIIテクニックブック」はヴォルガードIIの勇姿があちこちに描かれており、さらにはカバー裏にまでであると至れり尽くせりです。

また、以前「アクションゲームサイドV.1.2」で紹介しましたMSXの名作『クロスブレイム』と同様に『ヴォルガードII』の音楽にも歌詞があります。その歌詞は前述した攻略本の27から30ページにかけて紹介されています。この作詞と作曲者は本誌「V.1.7」でもインタビューが掲載されている斉藤康仁氏です。またPC-6001mkII/6601版『ヴォルガード』には原曲らしさがみられますので、気になる方はぜひチェックしてみてください。

移植
復刻

Wiiバーチャルコンソール『高機動戦闘メカ ヴォルガードII』配信中・514円(税込)

『ヴォルガード』
(FM-7版)
パッケージ



『高機動戦闘メカ
ヴォルガードII
テクニックブック』
(徳間コミュニケーション発行)
表紙

ヴォルガードデザイン比較



『高機動戦闘メカ ヴォルガードII』
パッケージ

『ヴォルガードII』BGMの歌詞

「オプションBGMバリエーション1 連射」
れんしゃれんしゃ ついたぞ れんしゃ
すごいれんしゃ れんしゃれんしゃ
もうー これでー あん しんだー
すごいー れんしゃー

「オプションBGMバリエーション2 8方向ミサイル」
はちほうこう はーちほうこう
にーごうきついたら ろくほうこう

「オプションBGMバリエーション3 レーザー」
れーざー つよいぞ れーざー

「オプションBGMバリエーション4 バリア」
ばりやー Ahー



『ヴォルガード』(FM-7版)

©1984 NetFarm communications Inc.

ファミコンでは出ていない 初代『ヴォルガード』

何度か名前が出ている初代『ヴォルガード』は1984年に発売されました。『フラッピー』と『ゼクス光速2000光年』の作者がコンピで手がけ、合体のアニメーションと綺麗なスクロールが特徴的でした。ただ合体をするためには極力弾を撃つのを控え、ひたすら敵の攻撃を避けるという消極

的な戦術を取る必要があり、爽快感はあまりありませんでした(この点も『ヴォルガードII』ではだいぶ改善されています)。ただ当時のホビーパソコンでアニメのようなロボットが見られるという点は斬新で、『テグザー』が登場するまではほぼ唯一といってもいいタイトルでした。

また、ありとあらゆる機種・メディアにて発売されているのも大きな特徴で、シャープX1用には3インチ版まで出ています。MSX用にはカセットテープ版、ROMカセットでは初版、再版(シルバーをベースに「BEST HIT MSX」表記)、カシオ販売版が出ており、全部で何種類あるのかを把握することすら困難になっています。

移植
復刻

Windows プロジェクトEGG『ヴォルガード』(PC-6001mkII版)配信中・540円(税込)
Windows プロジェクトEGG『合体ヴォルガード』(MSX版)配信中・540円(税込)
Windows プロジェクトEGG『ヴォルガード』(FM-7版)配信中・540円(税込)

Title List

『スペースインベーダー』1985年4月17日

『フロントライン』1985年8月1日

『スカイデストロイヤー』1985年11月14日

『奇々怪界 怒濤編』1987年8月28日

『ハレーウォーズ』1989年1月14日

『ロボッ子ウォーズ』1991年8月2日

シューティングの時代を作った 伝説の タイトーSTG

タイトーは多くのアーケードゲーム作品を世に送り出していたが、その名作をひっさげて1985年春にファミコンへの参入を果たした。時を超えた出会いを感じさせるキャラとの出会いが、そのゲームには描かれていた。

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)

『スペースインベーダー』

FamiSTG

1978年にアーケード用に発売された『スペースインベーダー』は、当初の注目度は低かったが、このビデオゲームは徐々に人気に火がつきブームとなった。侵略意思を持った敵が左右に動き、一段ずつ接近しながら攻撃してくる。過去のブロック崩しのブロックが生命を持ち攻撃してくるという、当時としては画期的な発想で、現在のシューティングゲームの基礎となった作品である。ただの子どもの遊びではなく、百円玉を積み上げて熱中するサラリーマンたち。置くだけでコインボックスがいっぱいになるため生産も追いつかず、タイトーは他社にも生産委託を行っていた。また、雨後の竹の子のように『インベーダー』の模倣品が続々登場し、後に『ギャラクシアン』を開発するナムコ以外ほぼすべての有力メーカーがインベーダーものを手掛けていた時代になっていた。

社会現象と言われる大ブームとなったのは翌79年に入ってからで、硬貨が不足し造幣局が増産するに至ったため、「昭和54年」の百円玉は今でも多い割合で流通している、連日新聞やテレビで報道されるブームの様子は、「ス

ター・ウォーズ」などのSF映画やディスコブーム、ピンクレディーのヒット曲「UFO」などと合わせて語られ、当時のSFブームや宇宙への憧れといった時代の流行にうまく合致したのかもしれない。

そのブーム後、いくつものPC機種に移植はされていたが、タイトーが看板作品でもあるこのビッグタイトルをファミコン参入第一弾に持ってきたのも自然な流れではあった。

85年のファミコンゲームとしては地味な内容ではあったが、当時のブームをなつかしむ世代などが買って遊んでいたようだ。ブームの過ぎ去った後も記憶には残っていたのだらう。原作第一弾は白黒画面であったが『カラー版』や『スペースインベーダー・パートII』などを思わせるカラー表示や分裂インベーダーなどの要素がファミコン版には追加され、より楽しめるようになっていく。

当時は他社が独自にアレンジした「分裂インベーダー」(『SFハイスプリッター』など)があったことを考えれば複雑で感慨深い要素でもある。

『フロントライン』

FamiSTG

元は83年のアーケード向けヒット作。後の

移植
復刻

3DSバーチャルコンソール『フロントライン』配信中・514円(税込)
Wiiバーチャルコンソール『フロントライン』配信中・514円(税込)



『スペースインベーダー』

©TAITO CORPORATION 1985 ALL RIGHT RESERVED.

アーケード版は1978年にタイトーから発売



タイトーのファミコンカセットは黒色の独自の形状で、各ソフトには「01」から順にナンバリングがふられていた

後方からの3D視点でゼロ戦を操り敵機を撃ち落とす内容。ほぼ同時にアーケード版も稼働しているがタイトー直営店にわずかに設置されただけで知名度は低く、タイトー作品

『スカイデストロイヤー』

FamiSTG

まだまだアーケードには及ばないファミコンの時代、それでもあのゲームが手軽に家で遊べるということは当時重要な売り要素であったことは否定できない。

戦場モノゲームのお手本となった作品であるために、おさえておきたいソフトとも言える。銃撃と手榴弾攻撃、戦車に乗り込み進んでいくという戦略性があり、攻撃力の強い戦車でいかに最終地点の乗り込むかが鍵でもあった。元のゲームはチャンネルスイッチを使い全方向に撃ち分けができたが、十字キーと2ボタンのファミコンでは、逃げながら別の方向に弾を撃つ操作が困難であるなど、操作面での再現性に難はあり、アーケード版であった地雷や転がってくる岩などが見えない、敵の数は少ないし戦車もやたらシヨボいなど見劣りする移植ではあったが、これが当時の下請会社によるお手軽移植の限界であったのだろうか。

タイトーは説明するまでもなく大手のアーケードゲームメーカーであり、数多くの業務用ゲーム機器を開発販売し、ゲーム場も運営している。当時ゲーム機は子会社のパシフィック工業（タイトー中央研究所）や各地の分室で開発していた。

タイトー初期移植作について

FamiSTG

STGである。描画力はアーケードに及ばないが、戦闘機で空を飛んでいる気分は味わえる。夕方になり夜になり、夜が明けるといった背景変化のみがメリハリであり、撃たれたあと煙を出しながら墜落していく哀愁もなぜかよく再現されている。

しかし本物の3Dではないためアタリ判定や弾との距離感がつかみにくいことや、ゼロ戦なのに海上のちっちゃい船を魚雷で撃つことの難しさ、下がりすぎて海面に触れるとミスになるなど注意点多く、ひたすら飛んで撃っているだけで最後は撃ち落とされてしまう戦闘機を、最終目標も見えないまま操縦しつづける特攻隊員のような気分遊ぶゲームであった。



『スカイデストロイヤー』

©TAITO CORPORATION 1985 ALL RIGHT RESERVED.

アーケード版は1985年にタイトーから発売。ファミコン版は並行してリリースされた



『フロントライン』

©TAITO CORPORATION 1985 ALL RIGHT RESERVED.

アーケード版は1983年にタイトーから発売

自社のビデオゲームの開発はアーケード機が中心であり、PCや家庭用移植作品の多くが下請や外部の開発会社の手によるものであったため、タイトー開発者の力が完全に発揮できていなかったとも言えるだろう。

マイコンブームの起こった80年以降、NECのPC-88や富士通FMシリーズ、シャープMZシリーズや、MSX向けなど幅広く、キャリアラボ（ニデコム）によって『スペースインベーダー』や『フロントライン』などアーケードの名作が移植されていた。

家庭で遊べることで身近に遊ぶことができたファミコン版も、タイトー社内ではなく大半がトーセ（東亜セイコー）など開発委託先会社による移植であるため、どれも原作の雰囲気を残しながらもハード性能や技術面の制約からアレンジや省略が行われた物が多く、アーケード移植という点ではなんとか及第点という状況であった。

ファミコンオリジナルのソフトでは画期的な作品も多く、カセットにボタン電池をつけたバックアップ機能でパスワード不要のRPG『未来神話シャークヴァス』を発売するなど、タイトーは意欲的なチャレンジを行っていた。

タイトーのファミコン作品には多くの開発会社関わっていた関係上、作品を体系的に

把握することが難しいメーカーではあるが、さまざまな作品を拾い上げ、タイトーという安定ブランドで新作ソフトを続々と世に送り出してきたという功績は評価すべきであろう。

86年、街ではさまざまな事件が巻き起こった

76年に一度と言われるハレー彗星の接近で世間が沸いた86年、ゲームセンターではタイトーのブロック崩しゲーム『アルカノイド』が大ヒットとなっていた。この年は『ドラゴンアス』や『奇々怪界』など、タイトーからは多くのアーケードSTGが登場している。

ファミコン向けには『影の伝説』や『アルカノイド』の移植、年末に発売された『たけしの挑戦状』など、今でも語り草になっているソフトも多い。

86年はタイトーにとって伝説的ゲームを生み出した第二幕ともいえる年だが、そのとき生まれたゲームがさまざまな形でファミコンにも移植されることになる。

『奇々怪界 怒涛編』

アーケードの人気作『奇々怪界』はお祓い棒を振り、おふだを投げ、和風なステージを



『奇々怪界 怒濤編』ファミコン ディスクシステム版の特典付きパッケージ

進んで妖怪を倒す、元祖巫女さんSTG。登場キャラの多彩さや、かわいい容姿の主人公「小夜ちゃん」が人気となっていた。妖怪と戦う世界観や童謡のようなBGMが心地よいSTGであった。

その移植版が翌87年、ファミコンディスクシステム用ソフト『奇々怪界怒濤編』として発売された。

作品内に「さよ」とともに登場する2Pキャラ「みき」はアイドルの伊藤美紀がイメージキャラを担当し、広告やテレビCMにも出演した。関連玩具やイベントを展開するなど、当時としては大きな販促キャンペーンが行われたゲームソフトだ。

当時のLPレコード盤を思わせる大きさの台紙に、ディスクとおまけの七福神スタンプがセットされて店頭に並べられたパッケージは、売り場でも目立つ商品であった。またディスクライターによる書き換えも行われた。

ゲームは原作から数百年後、アーケード版小夜ちゃんの子孫にあたる三代目の小夜が、美紀と協力して戦うという設定だ、同時プレイではなくポーズボタンでキャラを入れ替えてゲームを進める。

アーケード慣れしたアクションSTGを期待していたら思わぬ壁にぶつかる展開で、ラ



『ハレーウォーズ』

©TAITO CORPORATION 1989 ALL RIGHT RESERVED.

アーケード版の名称は『ハレーズコメット』。1986年にタイトーから発売



『奇々怪界 怒濤編』

©TAITO CORPORATION 1987 ALL RIGHT RESERVED.

アーケード版は1986年にタイトーから発売。ファミコン版はアレンジ移植

イフ制で使えるおふだにも制約があるなど、RPG風の要素が加えられている。巨大で不可解につながったマップの中を進むが謎解き迷路のようになっていて、マップ迷路が切り替わる度にディスクの読み込み待ちにイライラする難点もあった。

当初はカセット版のつもりでアーケード完全移植を目指して開発されていたが、断念され、ディスクでの発売となった影響もあるという。開発元はビツラボラトリーという会社でタイトー内製ではない。

少ないデータ量で奥深いゲーム展開を目指してみようとした努力の跡は伺えるものの、おふだを投げまくれない『奇々怪界』は、原作STGとは別物と考えて良いのかもしれない。

『奇々怪界』はファミコンの後もPCエンジンへの移植や、ナツメによるスーパーファミコン用シリーズが作られるなど多くの足跡を残し、巫女さんが妖怪と戦うSTGという不思議な世界観は、後のゲームにも大きな影響を与えている。

『ハレーウォーズ』

86年、世紀の大彗星であるハレー彗星が地

FamiSTG

球に接近することで世間がにぎわっていた頃。

アーケードの縦スクロールSTG『ハレーズコメット』は、話題のハレー彗星をモチーフにして、地球を守るという設定で登場した。岩などを撃てば出現するアイテムやオプシヨンの風船のシップ型爆弾を拾いながら、太陽系の各惑星をハレー彗星から守るという内容。

画面右端のマップ表示では彗星が惑星に迫る様子が表示され、彗星の通過を許し惑星がダメージをくらうとゲームが終わってしまうという展開だった。

ファミコンディスクシステム用ソフトとして89年に発売された移植版は、商標的事情で『ハレーウォーズ』に改題され、彗星ブームも過ぎ去った頃に突如の発売と、今さら感があったが、普通に防衛系STGとして完成されていた作品ではあった。

しかし敵の攻撃が単調であったり、アーケード版では彗星接近を表示していたマップが、ファミコン版では表示されず、緊張感がないなど不満点も多かった、

ディスクカードを書き換えて気軽に遊ぶSTGとして、少し前のヒット作を持ってきた無難な商品だったのであろう。

ハレー彗星をリアルに体験した世代がどれだけ本誌を読んでいるのかは疑問だが、次回



『テトラ・スター』

©DISCO/TAITO CORP. 1991 LICENSED BY HOME DATA

アーケード移植だけでなく家庭用独自の作品もタイトーは発売している。『テトラ・スター』や『無頼戦士』は別ページにて掲載している



『ロボっ子ウォーズ』

©IGS 1991 LICENSED BY TAITO CORP.

タイトーキャラがゲスト出演。1991年にIGSから発売

は2061年頃に接近するそうだから、その頃もっとリアルな『ハレーウォーズ』が出ることを期待したいと思う。

『ロボっ子ウォーズ』（発売：IGS）

『ドライアス』のシルバーホークなどもゲスト出演しているアクションゲーム。

ももとは『アルデンラルデン』の名称で開発されていた、タイトーキャラが多数登場するゲームだった。だが、ファミコンから次世代機に移りつつある時代にタイトーからの発売は見送られ、お蔵入りになりかけたところを、IGS（タイトー出身者が多く在籍していたメーカー）が発売するに至った。

主役は当初の企画とは異なり、ロボットに変わっているが、各面に初期作品の名残があり、シューティング面が存在するので一応STGと言えなくもない。

タイトー後期作品について

ファミコンというハードの制約から、縦画面STGは横画面となり、アーケードに比べて奥行きが感じにくい。また使用できる背景やスプライト数の制限からアーケードとは同

じょうなゲームが作りにくかったこともあるだろう。

タイトーのファミコンソフト開発はその多くを外注先に開発依頼していたことにより、満足な完成度に至らなかったという話も当時の開発スタッフから多く聞く。

ソフトを出せば売れる、と言われたファミコンブーム全盛期は、各社が多くのソフトを売りたい思惑があったが、品質管理のためカセットの発売本数は1社何本までと制限されていたため、タイトーは年5本のペースでしか発売できなかった事情が伺える。

ファミコンにおいてはカセット向けに制作されながら途中でディスク用に切り替えたものや、後期には「株式会社ディスコ」の関連ブランドで発売されたものもある。

アーケードでは外部開発品を含めれば年20作という発売が続いていたタイトーのゲーム。移植もされず忘れられていった作品も少なくないが、後のハードで作品が蘇りヒットに至ったものもある。

家庭用では活躍の場が少なくなったタイトーのアーケードゲームたち。過去の思い出としてではなく、また輝けるブームを作り出してくれることを、あの大ブームを垣間見たファンたちは願っている。



『ジャイロダイ』(FC版)

©TAITO CORPORATION 1986 ALL RIGHT RESERVED.

Title List

- 『ジャイロダイ』1986年3月13日
- 『タイガーヘリ』1986年12月5日
- 『究極タイガー』1989年8月4日
- 『ツインイーグル』1991年4月12日

ファミコンに移植された タイトー・東亜系 ヘリSTGの衝撃

戦闘機とは違う回頭性を持つ小回り感。コンパクトな戦地を俯瞰し、ゲーセンで一時代を築いたヘリコプター系シューティングは、別メーカー開発の移植作品がファミコン(FC)でも多数発売された。幅広い支持を集めていたことがわかる。

Text=小山祥之(A.M.P.GROUP)

『ジャイロダイ』(FC版:タイトー)

FamiSTG

自機からまっすぐ前に弾を撃つ縦シューの多かった中で、ヘリ系STGの特徴は右にレバーを入れれば右前に、左に入れれば左前に弾をナナメ発射するといった回頭による射撃方向の調整をきれいに表現した点だと言えるだろう。

本作は83年に倒産したオルカのメンバーによって作られたCRUXが開発した『バザード』というゲームの改題版でタイトーが発売したゲームが原典、このCRUXは後の東亜プランの主要メンバーを輩出しているため、実質東亜シューティングの源流と言える作品である。

アーケード版では背景の描写が当時としては繊細で、地上の草木や動物の動きまでも細かく描写されていた自然を堪能できるSTGであったが、ファミコン版ではそういった描き込みもないシヨボ背景。まあこれはハード性能の差とあきらめるしかなかったが、あのゲームがファミコンで遊べるということを買った人も多かった。

ボンバーのごとく散って行ったヘリ達よ、熱い戦闘を体験させてくれてありがとう！

『タイガーヘリ』(FC版:ポニーキャニオン) 『究極タイガー』(FC版:UBSニール)

FamiSTG

アーケード版の『タイガーヘリ』と『究極タイガー』は東亜プラン開発のシューティングゲームだが、ファミコン移植版は東亜プランではなく別の移植業者が手掛けた。発売元はタイトーではないが、アーケード版がタイトー作品として発表されていた関係上、発売当時タイトー作品として扱われていた。

『ツインイーグル』(FC版:ピスコ)

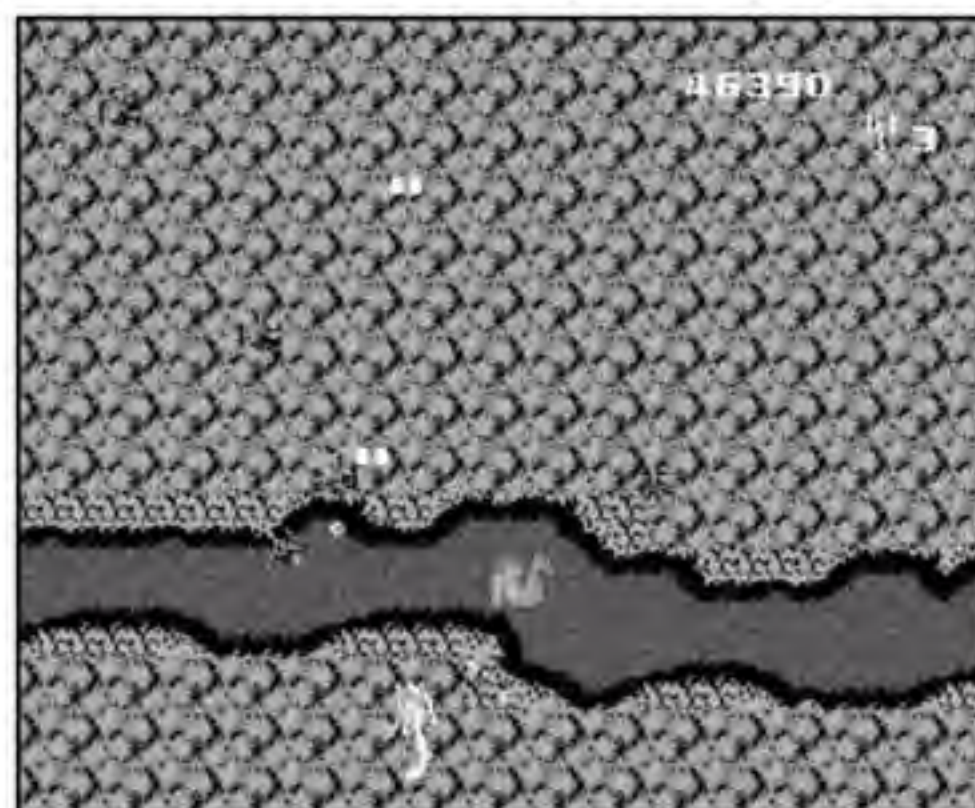
FamiSTG

アーケード版の『ツインイーグル』はタイトーが発売したセタの製品だが、東亜系シューティングの影響を色濃く受けた作品だ。今回はファミコン特集であるため本稿では移植作品のみの紹介となったが、ほかにも多くのSTGが遊ばれていたことを付記しておきたいと思う。

タイトー・東亜系ヘリSTG総括

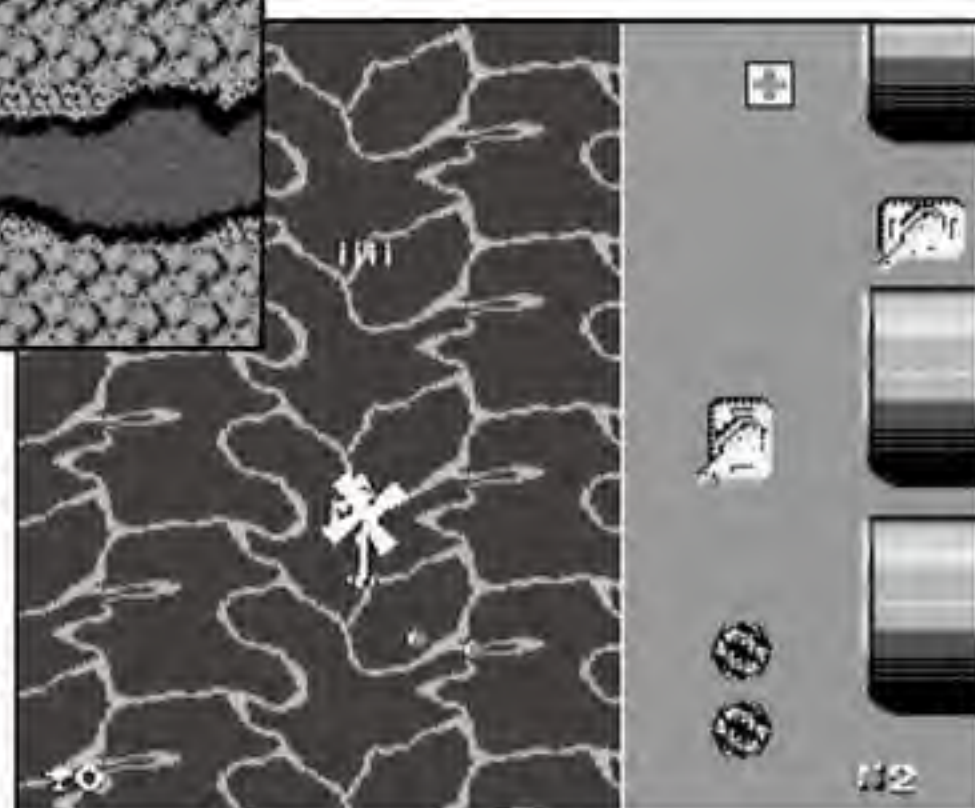
FamiSTG

現在の歴史認識で言えば疑問が出るかも知れないが、当時のゲーセンで遊んだリアル世代にとってこれらのゲームは間違いなく「タ



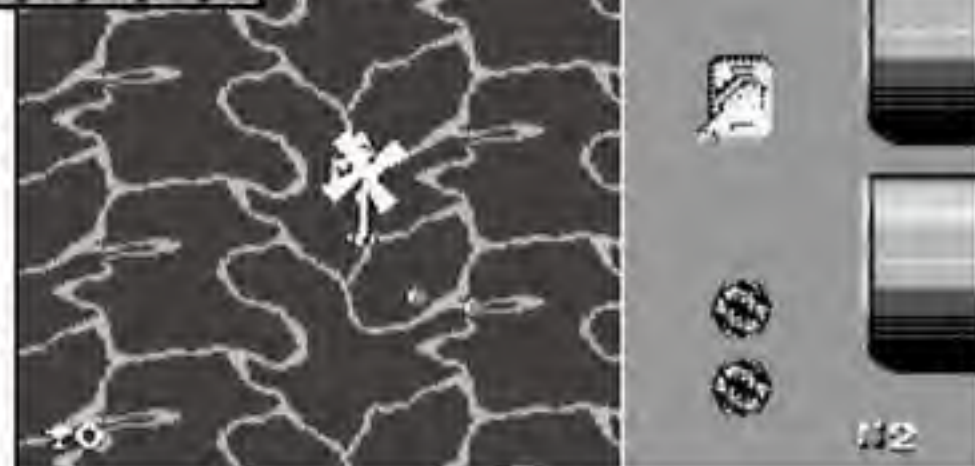
『ジャイロダイ』(FC版)

©TAITO CORPORATION 1986
ALL RIGHT RESERVED.
アーケード版はタイトー発売、CRUX
開発。左の写真のファミコン版もタイ
トーが発売

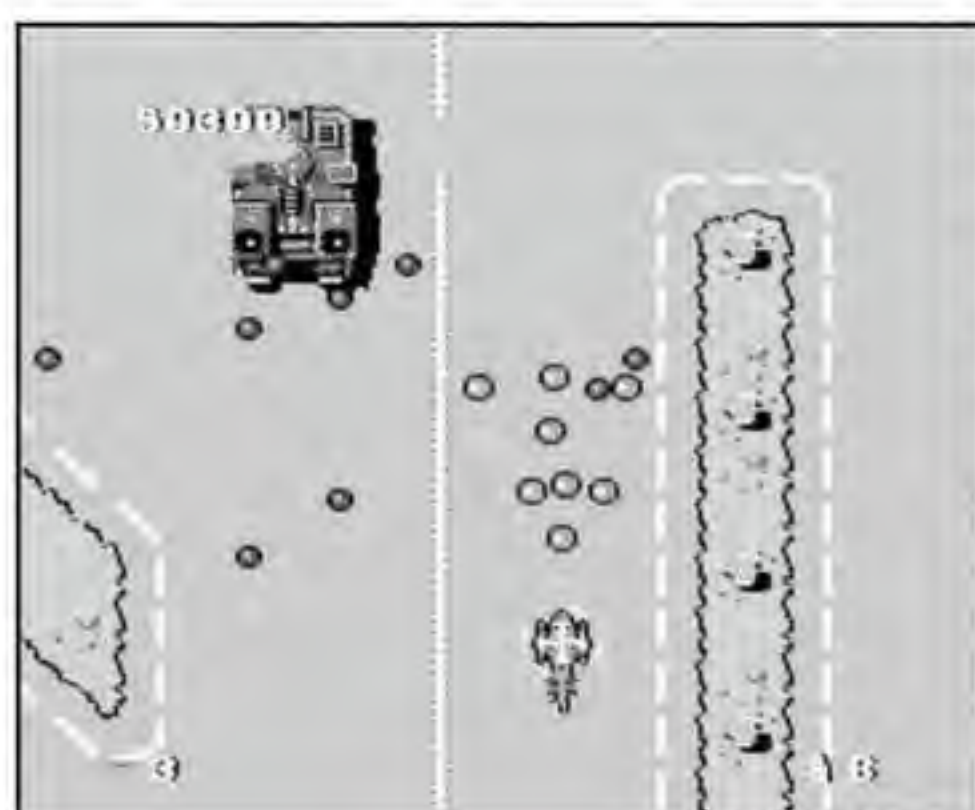


『タイガーヘリ』(FC版)

©PONY CANYON INC.
©TOAPLAN Co.,Ltd.
アーケード版はタイトー発売、東亜プ
ラン開発。右の写真のファミコン版は
ポニーキャニオンが発売

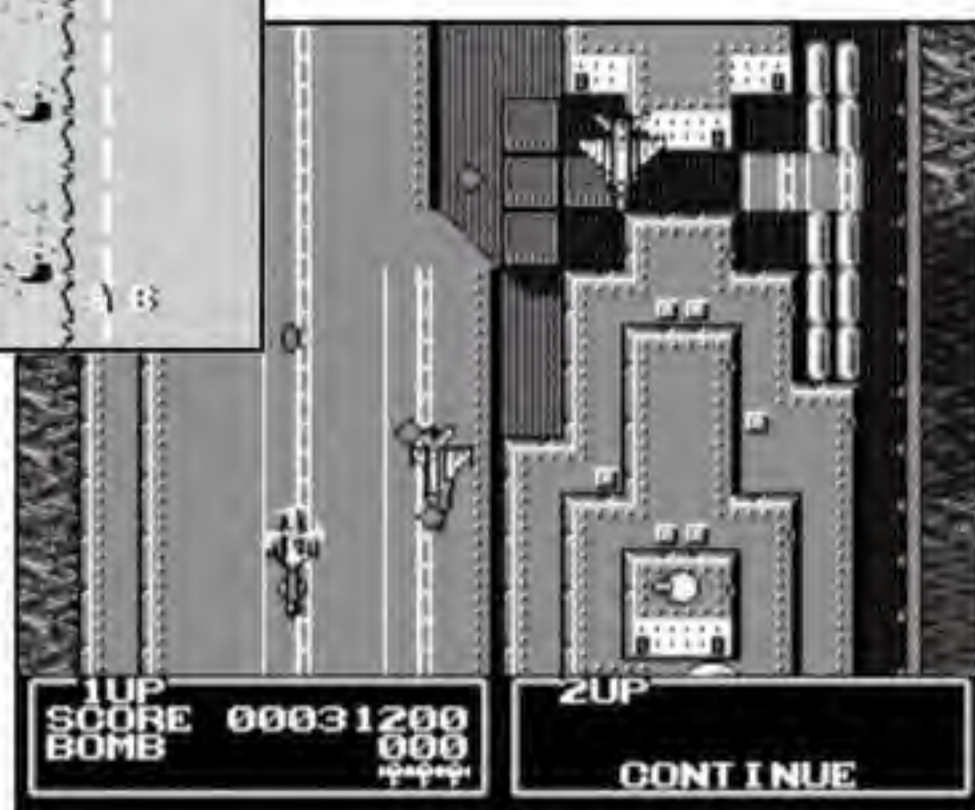


イトーの熱いシューティングゲーム」だった。
今でこそ「東亜シューティング」と呼ばれる
『タイガーヘリ』からの縦シューも、当初はタ
イトーのブランド作品としてゲームセンター
に出回っていた。ゲーム内のデモから「新宿
区新宿三丁目東亜」という隠しメッセージが
読み取れるものの、その開発メーカーの存在
に気づいていたのは当事者や一部の業界人と



『究極タイガー』(FC版)

©Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
©TOAPLAN Co.,Ltd.
アーケード版はタイトー発売、東亜プ
ラン開発。左の写真のファミコン版は
CBSソニーが発売



『ツインイーグル』(FC版)

©SEGA
アーケード版のタイトルは『ツインイー
グル-Revenge of Joe's Brother-』、
セタ制作、タイトー発売。右の写真の
ファミコン版はビスコが発売



勘の鋭いプレイヤーだけであり、誰もがタイ
トーの新作として扱い、店で遊ばれていた。
後に「東亜プラン」という開発元がその存
在を公表し、力強い支持を受けながらも燃え
尽きるまでの約10年間、多くの感動を与えて
くれたことを誰もが覚えていた。そしてその
遺志を引きついだ開発者が起こした新規メー
カーや開発チーム、もちろん販売を手掛けた

タイトーも、その源流となった東亜魂とも言
えるシューティングゲームへの意欲を燃やし
続け、ファンたちが熱く厚く熱い弾幕との攻
防に酔いしれた日々のことを忘れないでいる。
リアルな戦争を美化するつもりはないが、シ
ューティングゲームという戦場は日本のゲー
ム文化の中心にあったのではないだろうか？
ファミコンという30年前のハードではさま
ざまな制約があったが、ゲームという遊びを
お茶の間に引き込み確実に浸透させたのは間
違いなくこのハードの力であった。多くのゲ
ームセンターを運営するアーケードメーカ
であったタイトーの作品はいくつもファミコ
ンに移植されたが、残念ながら完璧に移植さ
れ満足できる内容のものは少なかった。
ただ、そういう中でオリジナルの家庭用作
品がいくつもヒットし、次の世代であるPC
エンジンやスーパーファミコンなどで、よう
やくタイトー作品の理想的な移植が実現し評
価につながった例も数多い。
今はもう語られることもない過去の話では
あるが、歴史を作っていた「縦シュー」の
多くがタイトーのゲームセンターで初めて世
に出て、世界へ羽ばたいていったことを心に
秘めながら次のステージをめざして戦いを進
めていきたいと思う。

ほ　　と　　息 ホット・ビィ

シューター御用達のハードなSTGも良いけれど、たまにはゆったりとSTGを楽しむのもオツなもの。ここはひとつ、ホット・ビィが生み出したユル〜いテイストのタイトルを、まったり楽しむのも一興だ。

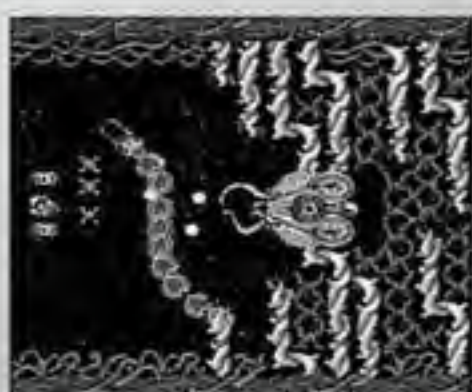
Text=さけわらし(フリーライター)



『中華大仙』
©STARFISH-SD Inc.



『インセクターX』
©STARFISH-SD Inc.



『オーバーホライゾン』
©STARFISH-SD Inc.

Title List

『中華大仙』1989年9月22日
『インセクターX』1990年9月21日
『オーバーホライゾン』1991年4月26日

『中華大仙』（発売：タイトー）

孫悟空っぽい仙人が主人公の横STG。アーケード版から移植されたファミコン版では、ステージ6と隠しステージが追加されており、また周回制となっている点がポイントだ。自機の当たり判定が大きいので、普通のSTG以上に被弾には気をつける必要があるが、アイテムによるステータスのパワーアップや法術と呼ばれる特殊ショットがあるので、難易度はそこまで高くない。

敵機のデザインが変で、一見かわいらしくデフォルメされているものの、人面鳥や生首など全体的にかなり不気味。空飛ぶどんぶりやシューマイに至ってはまったくもって意味不明である。ボスの方は朱雀や龍など、中国の文化を連想させるマトモなデザインのキャラクターが多いが、さすがにグラサンをかけたファンキーな大仏はどうかと思う。

『インセクターX』（発売：タイトー）

昆虫の世界をテーマにした横STGで、全体的にメカ風なデザインだったメガドライブ版と違い、コミカルでかわいらしいデザイン

のアーケード版をほとんどそのままファミコンに移植している本作。

自機は男の子のほかに女の子が新たに追加されており、アイテムでパワーアップしないと3方向に攻撃できない男の子と比べ、女の子は最初から3方向に攻撃できるなど初心者向けのキャラクターとなっている。

世界観やBGMなどを除くと、システム自体は『中華大仙』とそこまで変わらないが、1UPアイテムが登場する点は、初心者向けにチューニングされているとも言える。

『オーバーホライゾン』

よくある定番の横シューティングゲームのように見えて、両サイドへの攻撃や自機のスปีド調節、オプションの位置変更が可能であるなど、かゆいところに手が届くシステムの本作。言うなれば、いろんな作品の良い部分を凝縮したかのような作品だ。ゲームバランスも絶妙で、歯ごたえ十分。さらにエディットモードでは、強化アイテムやオプションの設定を調整し、本編に反映することが可能だったりと至れり尽くせり。ツツコミどころがあるとするなら、自機が『ファンタジーズーイン』のオパオパそっくりという点くらいか。



『トム・ソーヤーの冒険』©SETA

Title List

『トップガン』1987年12月11日
 『亀の恩返し』1988年8月26日
 『エアーウルフ』1988年12月24日
 『トム・ソーヤーの冒険』1989年2月6日
 『サンダーバード』1989年9月29日
 『トップガン デュアルファイターズ』
 1989年12月15日
 『エイセス・アイアンイーグル3』1992年8月7日

なぜ、その題材でSTG!? 迷 ゲーム化作品たち

昔 話に冒険小説、子ども受けが望めるか分からない
 海外ドラマ。「なぜ、その題材でゲームを作ろうと
 思ったのか!？」と聞きたくなるような作品が、ファミコンに
 はいくつもある。このカオスぶりも当時ならではだった。

Text=富島宏樹(フリーライター)

『トム・ソーヤーの冒険』

原作はもちろん海外の冒険小説でセタが発
 売。システムは異例そのもので、最初の1面
 だけがイカダに乗ったトムを操り川を下って
 いく縦スクロールSTG、その後はすべて横
 スクロールアクションとなる。確かに原作に
 も川下りのシーンはあるが、再現のためにわ
 ざわざ『新人類』を彷彿とさせる、障害物を
 越えるジャンプまで完備したシューティング
 を盛り込むとは……。その力技には脱帽せざ
 るをえない。

『亀の恩返し』

昔話の「浦島太郎」を近未来風の作品に仕
 上げてしまったのが、ハドソンが88年8月に
 発売した『亀の恩返し』。最初はアクション
 だが、ボス戦や偶数面は横スクロールシュー
 ティングとなる変わり種の構成だった。巨大
 なボス敵が現れるSTGパートは驚きがあり、
 出来はさすがハドソン（開発はアトラス）と
 言える内容。しかし当時のハドソンには純粋
 なSTGを求める人が多く、そこまでの知名
 度は得られなかった。

海外ドラマ・映画原作

海外ドラマが原作のゲームも、メインのプ
 レイヤー層が子どものファミコンでは、狙い
 が合っていたのか疑問な存在。88年12月に九
 娯貿易が発売した『エアーウルフ』、89年8
 月にパック・イン・ビデオが発売した『サン
 ダーバード』がそれに当たる。ゲームとして
 は『エアーウルフ』は高速スクロールに見る
 べきものがあり、『サンダーバード』はデモ画
 面の原作再現度が高かったが、果たして喜び
 勇んで購入した子どもはいたのだろうか。

その点、海外映画原作のゲームは知名度を
 考えればまだ理解が及ぶ範囲か。代表的なと
 ころではトム・クルーズ主演の映画を原作と
 する『トップガン』と、そのファミコンオリ
 ジナルの続編『トップガンデュアルファイタ
 ーズ』。2作ともコナミ製であり、3D視点の
 ドッグファイトはかなりの迫力とスピード感
 を誇る。似た系統では92年8月にパック・イ
 ン・ビデオから発売された『エイセス・アイ
 アンイーグル3』があり、こちらは3D・S
 TGに加え、見下ろし型フィールド画面で敵
 基地を探して爆破するモードまでも実装。意
 外と豊富な音声合成に驚かされる。

Title List

『超時空要塞マクロス』1985年12月10日

『機動戦士Zガンダム ホットスクランブル』

1986年8月26日

『ガルフォース』1986年12月10日

『太陽の勇者ファイバード』1992年1月11日

僕もアニメの主人公になれる！ 夢と現実の狭間に揺れる アニメSTG！

ファミコンが誕生した80年代といえば、SFロボットアニメの全盛期。アニメファンの多くは「僕もアニメの主人公みたいに活躍したい!」とピュアな思いを胸に抱いていた。そんな言葉にゲームは、いかに応えたのか？

Text=有田シュン(シティコネクション)

『超時空要塞マクロス』 (発売：バンダイ)

FamiSTG

ナムコが開発、バンダイが発売した本作は、82年に放送された人気テレビアニメが原作。地球人と異星人たちによる宇宙戦争を描くハードSF要素と、恋愛、アイドルソングというほかに類を見ない独創的な要素が、当時のアニメファンのハートをがっちりキャッチ！ いわゆる「おたく」向けアニメの先駆けとも言えるエッジな作風のタイトルであったが、まだまだゲームの開発技術が未成熟なファミコン初期のタイトルということもあり、これらの要素をゲームで再現することは難しかったようである。その内容は、可変戦闘機・バルキリーを操り、異星人の母艦を破壊するステージを延々とリピートするシンプルな横シューティングゲームであった。しかし、ボタンの組み合わせでバルキリーが原作通りに3段変形したり、いわゆる納豆ミサイルを一斉発射したり、BGMとして劇中に登場するアイドルのリン・ミンメイが歌う人気ナンバー「小白龍」^{シャオパイロン}が使われていたり、スタップの「わかっている」ゲームアレンジに多くのマクロスファンも納得したのではないだろうか。僕たちは一条輝になりたかったん

だ！ そんなファンの気持ちも、当時の技術で最大限叶えてくれた、という点では非常にうまくまとまった一本なのである。

原作をそのまま再現するのではなく、ファンはゲームで原作のどんな要素を追体験したいのか、という原作付きゲームの持つ永遠の課題にもっともストレートに答えた本作は、アニメ原作ゲームのひとつのお手本と言ってもいいだろう。まさしく、我ら幼いゲームファンに目覚めてくれと放たれた記念すべきタイトルである。

『機動戦士Zガンダム ホットスクランブル』(発売：バンダイ)

FamiSTG

“あの”『ガンダム』の続編がテレビアニメとして放送されたのが、85年のこと。それを“あの”遠藤雅伸氏がゲームデザインを手掛ける！ ということで、発売前から大きな話題を呼んだのが本作だ。プレイヤーはZガンダムを操作し、敵艦やコロニー、基地などを撃破していくことが目的。ステージ前半は、当時としては非常に斬新な一人称視点のいわゆる3D・STG。一方、ステージ後半は探索要素のある2Dアクションゲームへと変貌。敵戦艦、コロニー、要塞に潜入し中枢を破壊することが目的となる。本作のポイント

は何と言っても前半の3D・STGモードである。ハイザックやギャプラン、サイコ・ガンダムなど人気モビルスーツが、画面狭しとギョングン飛び交う様は痛快。当時、このモードのみで構成された『ファイナルバージョン』がプレゼントされるというキャンペーンが行われていたが、もともと、遠藤氏はこの3D・STGモードのみで構成された作品を構想していたそうで、商品化の過程で遠藤氏のかかわらない2Dアクションモードが追加されたそう。この『ファイナルバージョン』は、通常版に比べて全体的に敵の動きがスピードアップ。さらにステータジクリアすることにより加速していくので、いつの間にか敵キャラが総ニュータイプ状態の高速STGへと変貌するのが特徴だ。「刻の涙」を見る余裕もないほどのハイスピードバトルを、君は生き延びることができるか!?

『ガルフォース』(発売:HAL研究所)

FamiSTG

「ガルフォース」は、美少女+SF+メカアクションという80年代のアニメファンが大好きな設定をこれでもかと盛り込み、さらにさまざまなSF映画やSF小説のオマージュでデコレート。結果、90年代まで続編が作られ

続けるまでの人気を獲得したアニメシリーズ。その第1作を原作とする縦STGだ。ゲームファンのには『スーチャーパイ』のキャラクターデザインでおなじみ園田健一氏の、記念すべきゲームデビュー作と言えるかもしれない。原作アニメでは、序盤から次々とメインキャラクター達が戦死していったため、主人公・ラビイをはじめとする7人のヒロインたちが勢ぞろいし、宇宙船・スターリーフで異星人・パラノイドを駆逐するといった痛快なシーンが描かれることはほとんどなかった。しかしゲーム版は、敵に捕らえられた仲間を奪還し、最終ステージは7人でパラノイドに挑むという、原作のフラストレーションを発散するかなのような萌え……いや、燃える展開。本作最大の特徴は、ヒロインが増えるとスターリーフのショットのバリエーションが増加。ショットを変更する時は、しっかりと変形アニメーションしつつ機体のフォルムも変化する点だ。原作のアニメも細部の描写にやたらとこだわったフェティッシュな内容だったが、ゲームにおいても「こだわり」の精神はしっかりと息づいているようだ。

なおヒロインたちのグラフィックはデモ画面でちゃんと登場するのでご安心を。やたらと気合の入ったドット絵で描かれた彼女たち

もまた必見である。

『太陽の勇者ファイバード』(発売:アイレム)

FamiSTG

リアルロボットアニメのブームが去った90年代初頭に、意志を持ったロボット生命体が活躍する「勇者」シリーズはスタート。その第2作目の「ファイバード」が待望のゲーム化を果たした! プレイヤーは宇宙警備隊のロボットを操作して、悪のドライアス軍団を倒すことが目的の縦シューティングゲームだ。各ステージ前半は、ファイバードの仲間であるロボット軍団・バロンチームのマシンを状況に応じて切り替えつつ市民の救出や爆弾の除去などのミッションをこなし、後半は主人公・ファイバードを操作し敵ロボットと一騎討ち。基本、この繰り返しである。と言っても、4話目で早くもラストバトルが開始してしまうシンプルぶり。ゲームそのものはお察しレベルだが、意外と似ているキャラクターの一枚絵や、原作同様懲りない敵キャラクターたちのワンパターンな会話。はたまた石油基地、海底都市への攻撃から、いきなりコロニー落としという過激な作戦にシフトするドライアス軍の行動など原作ファンならではの見どころもないわけではないぞ。



『1942』

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHT RESERVED.

Title List

『1942』1985年12月11日
 『エグゼドエグゼス』1985年12月21日
 『戦場の狼』1986年9月27日
 『セクションZ』1987年5月25日
 『ガンスモーク』1988年1月27日
 『1943』1988年6月20日

機 銃 と 銃 弾

戦場のカプコン

人 間型の自機と、攻撃方向の制御に特徴がある作品が多い。初期作品こそ、ちらつきや処理落ちの頻発に悩まされていたが、時代が下るごとにクオリティが上がり、移植に際してのアレンジも巧みなものになっていった。

Text=箭本進一(フリーライター)

『1942』

カプコンのファミコン参入作は『1942』。プログラミング的にこなれていない時期だったせいか、完全移植というわけにはいかなかった模様。撃つて避ける根幹部分はともかく、画面のちらつきや、動きが滑らかでないといった点が問題視されました。特に大きかったのがBGMの変化。アーケード版では軽快にホイッスルが鳴り響いていたのですが、ファミコン版ではビープ音のような音色になっており、エラーが出まくるパソコンを連想させられたものでした。

『エグゼドエグゼス』(発売:徳間書店)

FamiSTG

不安感を煽るBGMと共に巨大昆虫が四方八方から近づいてくる様が不気味で、いわゆるホラーシューティングのハシリといっても良いかもしれません。ファミコン版では画面のちらつきが頻発し、プレイに少なからぬ支障をきたしてしまいます。取説に「ときどき画面が見えにくくなることがありますが、ゲーム進行上の影響はありません」との一文が掲載され、さらにゲーム雑誌「ファミリコー

ンピュータ Magazine」がちらつきに「フラッシュ攻撃」と諧謔味に^{かいたく}あふれた命名をする事態になりました。

今でこそ「家庭用ゲーム黎明期の雰囲気伝えるエピソード」と客観視することができますが、当時感じた戸惑いは大きいものがあります。「せっかく買ったのだから何とか遊んでやろう!」と、できるだけちらつきが起らないよう、巨大昆虫をしらみつぶしに倒していたのでした。

『戦場の狼』

FamiSTG

ファミコン版では、マップの特定箇所を爆破すると「地下シェルター」へ入れるようになっており、これを探索する楽しさが加わっています。「地下シェルター」の中身はさまざま。パワーアップが得られるものもあれば、10秒以内に脱出できないとミスになるガス室や、敵が沸いてくるだけの部屋があるなど、良いものばかりでない辺りが実にファミコン時代的。これに加えて画面のちらつきが相当に激しいため、敵軍団と地下シェルター、そして画面のちらつきという、ゲーム内外における3つの強敵を相手取って戦い続ける必要があったのです。



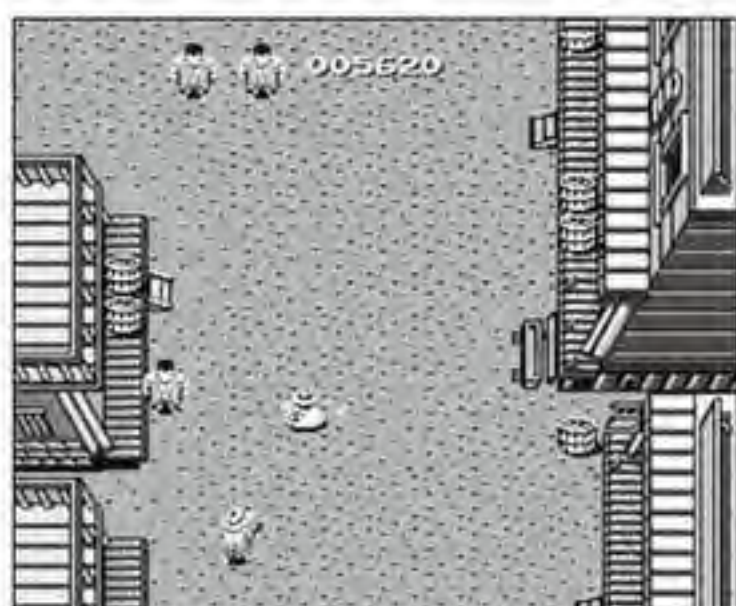
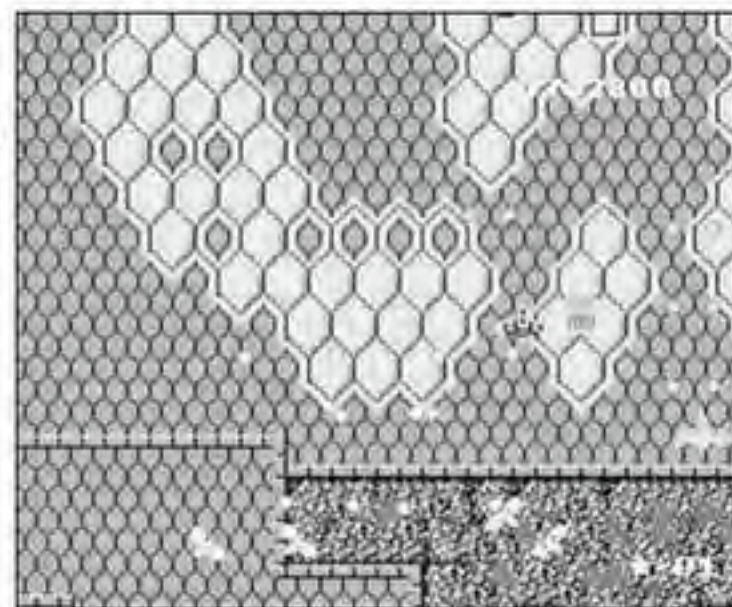
『エグゼドエグゼス』

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHT RESERVED. ©1985 TOKUMA SHOTEN
多数の敵が出現すると画面がちらついてしまう。説明書には問題ないとのコメントが掲載された

『戦場の狼』

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHT RESERVED.

隠された『地下シェルター』を探す新要素が導入された。劇画が掲載された説明書も有名



『セクションZ』

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHT RESERVED.

ゲームを遊びやすくする方向でのアレンジが加えられており、アーケード版よりもハードルが低い

『ガンスモーク』

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHT RESERVED.

「手配書」にまつわる謎解きが追加されているが、お金を貯めて解決することも可能



この頃になるとアレンジの手腕もかなりこなれてきており、快適なシューティングに、「手配書」による適度な謎解き要素と、買い物による戦略性が加わった遊びやすい作品になっています。例としてファミコン版オリジナル要素「手配書」を見てみましょう。「手配書」は特定箇所に弾を撃ち込むことで出現。これがないと同じステージをループし続ける羽目に陥りますが、どうしても見つけれない

『ガンスモーク』

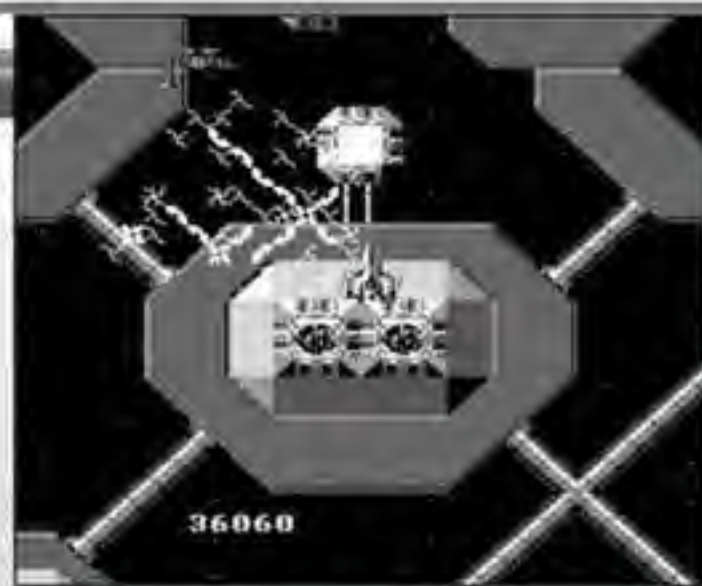
アーケード版からほぼ別物となったアレンジ移植。耐久力&残機制となったうえに、敵弾を32発も防ぐバリアをはじめとしたパワーアップも追加されているため、かなり遊びやすくなっています。操作性も改善されており、アーケード版が「攻撃」と「攻撃方向切り換え」の2ボタンだったのに対し、ファミコン版は「右攻撃」「左攻撃」と、前年の『サイドアーム』を踏まえた直感的な仕様に。マニアックな作品が、移植によって親しみやすいものに生まれ変わったのです。

『セクションZ』

アーケード版の内容を踏まえ、ツボを押さえたアレンジが施されています。「攻撃力」や「エネルギータンク」といったパラメータを成長させるRPG風要素を導入、得点アイテムだった「タケノコ」や「トンボ」に、「取る」と成長ポイントが得られる」という重要な役割を付与してステージ展開にメリハリを与える。本編ではあまり使われていなかった「宙返り」を強化。家庭用ゲーム機機特性に合わせてパスワードコンティニュー機能を追加する。アーケード版を遊んでいる人なら、そのひとつひとつにうなずけるであろう、原作への愛にあふれた変更です。もちろん、もともとの魅力である巨大機や空母、戦艦といった大敵との戦いもファミコンなりに再現されています。カプコン作品の移植が著しい成長を遂げたことが見て取れるのです。

『164m』

場合は、道中にいる市民からお金で買って済ませるという救済措置が加えられています。また、市民からは、マグナムやマシンガンなどの強力な装備や耐久力が上がる馬、被弾時に発動するスマートボムも買えるなど、初心者への配慮が嬉しいのです。



『ASO』

©SNK PLAYMORE

※『ASO』は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

Title List

『ASO』1986年9月3日
 『怒』1986年11月26日
 『怒II DOGOSOKEN』1988年4月16日
 『グレートタンク』1988年7月29日
 『ゲバラ』1988年12月26日

怒れる漢のS N K

アーケードからの移植が多い。当時のSNK（現 SNK プレイモア）作品ではレバーの先端を回転させて自機の攻撃方向を変更する「ループレバー」が使われていたが、ファミコンでの再現にはさまざまな工夫が行われた。

Text=箭本進一(フリーライター)

『ASO』

自機「SYD」は、8つのアーマーを装備することにより、連射や火炎放射、画面内の敵を全滅させる放電など、さまざまな特殊攻撃が可能となります。アーケード版では、3つのパーツを集めてアーマーを組み立てる必要があったのですが、ファミコン版ではアイテムを1個取るだけで即座に入手可能。本作の魅力であるアーマーが使いやすくなっているという好アレンジがなされています。自分の腕前に合わせて「どこでアーマーを使うか・節約するか」という戦略を立てるのも楽しい、ディープなシューティングなのです。

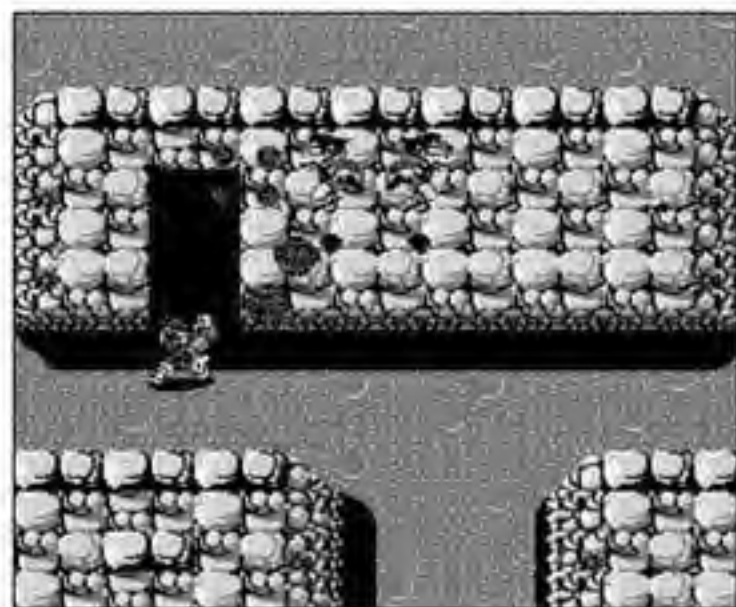
『怒』（発売：ケイ・アミューズメントリース）

アーケード版では、「移動しながら別方向へ攻撃する」というアクションを実現するために、レバーの先端を回転させて攻撃方向を指定する「ループレバー」が採用されています。ファミコン版では戦車に乗った時に限ってこのアクションが再現されているという思い切った仕様。つまり徒歩時は操作性が別物になっているというわけで、かなりの物議を醸し

ました。アーケード版よりも長い時間戦車に乗っていられたり、隠しアイテムの「剣」を取るとザコ兵を体当たりで倒せたりといった爽快感重視のアレンジがなされてはいるものの、もともとの移動速度が遅いうえに処理落ちが激しいため、アーケード版と同じ感覚で遊ぶというわけにはいかなかったのです。

『怒II DOGOSOKEN』（発売：ケイ・アミューズメントリース）

アーケード版『怒号層圏』の改題移植。『怒』同様のループレバー採用作ですが、前作の移植でオミットされた「移動しながら別方向へ攻撃する」アクションは「Bボタンを押している間は攻撃方向が固定される」方式で再現されています。また、任意に武器を切り換えられるようになったり、ショップでアイテムを買えたり、アーケード版では取ったその場で使用されていた「全滅」「鎧」といったアイテムを任意の場所で使えるようになったりといったアレンジが加えられているなど、前作から比べると進歩を遂げています。ただ、アーケード版が、大きなキャラクターや派手な爆発がウリというゲームセンターらしい作品だったので、さすがにこちらも完全移植には至っていません。



『怒』

©SNK PLAYMORE ※「IKARI」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
アーケードで人気を呼んだ作品に、戦闘ヘリやアイテムなど、オリジナル要素を追加して移植

『怒II DOGOSOKEN』

©SNK PLAYMORE ※「IKARI」「怒号層図」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
現代戦からSFへ、大幅な路線変更が行われた。アーケード版の題名は『怒号層図』



『グレートタンク』

©SNK PLAYMORE

アーケード版ではTVのチャンネルを思わせる「ダイヤルスイッチ」を回して砲塔を制御する

『ゲバラ』

©SNK PLAYMORE

キューバのゲリラ指導者がモチーフ。ゲームをより軽快にする方向にアレンジされている



『グレートタンク』

FamiSTG

『怒』シリーズのゴ先祖に当たる『T. A. N. K.』をアレンジ移植したのが本作。アーケード版ではループレバーと同様に回転機能を持つダイヤルスイッチが採用されているのですが、ファミコン版では「Aボタンを押しつつ十字キーで砲塔を回転させる」という、『怒』の戦車搭乗時とほぼ同じ操作でこの仕様を再現。ダイヤルスイッチほど直感的ではないのですが「戦車という鈍重な兵器がテーマのため、砲塔の旋回に手間取っても納得しやすい」のに加え、「耐久力&残機制という、ミスが許容されるルールなので、砲塔の操作を誤っても即座に壊滅的な結果にならない」ため、同様の操作の『怒』よりプレイアビリティが大きくアップしています。アーケード版の移植というよりは、同じテーマの別ゲームといった方が正確な表現。プログラミング的にこれまでよりもこなれており、深刻な処理落ちやちらつきがないうえ、ルート選択やパズワードコンティニュー、巨大ボスなど新規要素が非常に多いため、ファミコンオリジナルのシューティングとして楽しくプレイすることができるとは思います。

『ゲバラ』

FamiSTG

『ゲバラ』もアーケード版ではループレバーが使われていたのですが、ファミコン版ではついに、この再現を取りやめる決断が成されました。その代わりにキャラクターの動きをアーケード版よりスピーディーにし、手榴弾の弾数制限を撤廃するという変更が加えられており、アーケード版とは少し違った楽しさが生まれています。銃を乱射し手榴弾を投げまくりながら軽快に進撃するアップテンポなシューティングに仕上がっており、「確かにループレバーの仕様はないけれど、これはこれで面白い」という気分にはさせてくれるのです。本作の特徴は、「道中に味方の捕虜が捕らえられており、こちらの攻撃が当たると減点されてしまう」という点にあります。ファミコン版ではゲームのテンポが早くなったことにより、「いかに捕虜を誤射せずに助けるか」という咄嗟の判断がより楽しくなっているのです。アーケード版を完全再現できなかった代わりに、ファミコン版としての新しい強みを導入しているわけで、ファミコンでのSNKの歴史は、移植にまつわる考え方が変化していく歴史であったのかもしれない。



『B-ウイング』

©G-mode Co., Ltd. All rights reserved.

Title List

『B-ウイング』(1986年6月3日)
『コブラコマンド』(1988年10月21日)
『ヘビーバレル』(1990年3月2日)

ファミコンでも大真面目に変な DECOゲー

DECO (デコ) ことデータイースト (DETA EAST CORP) は『ヘラクレスの栄光』『メタルマックス』などRPGでは多少お行儀が良かったが、アーケード譲りのアクションやSTGではファミコンになってもデコらしさは健在だった!?

Text=多根清史(フリーライター)

DECOはやっぱり DECOだった

FamiSTG

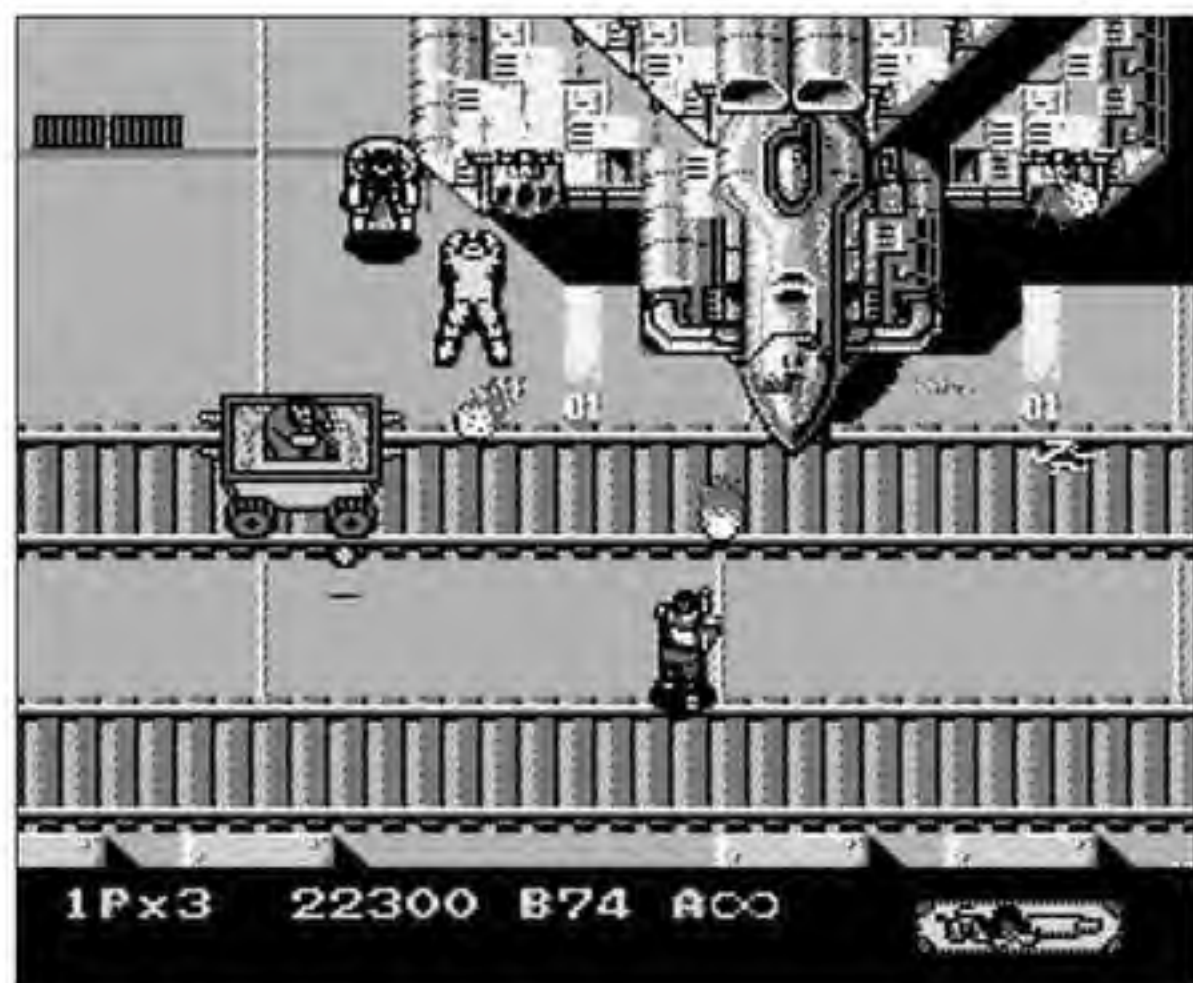
80年代〜90年代初めのDECOは変なゲームばかり作ってた。そしてDECOは大真面目なメーカーだ。この2つは何ら矛盾しない。たとえば放物線ではなく斜め上に飛ぶ『カルノフ』などの「DECOジャンプ」も、プログラマーが物理法則を知らなかったのではなく、仕様書にそう書いてあったから。ゲームデザイナーの意図を開発スタッフが丸呑みして守るため、誰もブレーキを踏まなかったのだ。アーケードSTGのファミコン移植にあたって、この姿勢にブレはない。『B-ウイング』は、ファミコンSTGの中でも名作と言っているいい移植もの。アーケード版の精緻で迫力のある背景やキャラは小さくダウンサイズされ、原作ファンには不評だったが、家庭用としてはなかなかのデキ。元の全45面は無理とはいえ30面ものボリューム、主役機の「FX-1」に装着するウイングは8種類→13種類(うち隠しが3つ)と逆にパワーアップしている。スタート直後にBボタンを押せば、いきなりウイングを脱いでパワーダウンできる(本来は降下して地上の敵を攻撃するため)B-ウイングっぷりも美味しい。ボスのゴブ

ナス達も原作ではメカ系ばかりだったが、クモなど生物系も追加。それぞれに耐久力が設定され、障害物を飛び越すJ-WINGや横方向に強いS-WINGがないと倒せなかったり、ベストなウイング選びの戦略性も高まっている。BGMも明るくてノリが良く、アーケード版を知らなければ気軽に楽しめ、やがて忘れられてたかもしれない。エンディングで「KOREKARANO KIMINO SHIMEI EABENKYO DA(これからの君の使命は勉強だ)」「JIMEWA DAMEDAYOI(いじめはダメだよ)」というメッセージがなければ……プレイヤーの心に消えない足跡を残してこそDECOゲー!

『コブラコマンド』のアーケード版は対空・対地攻撃で戦う王道な横スクロールSTGながら、スピード感にも欠けて地味な印象だった。主役機のヘリコプターに変な慣性が働き、レバーを止めても数ドット横滑りする重大な仕様ミスはDECOらしいといえばDECOらしかった。ファミコン版では強制スクロールから任意スクロールになり、自機も左右に方向転換でき、人質を救うゲームに変更。いや、全く別ものじゃないですか。『シルクワーム』が『チョップリフター』に化けた的に! 攻撃よりも人命第一に転換した主役ヘリは、

移植
復刻

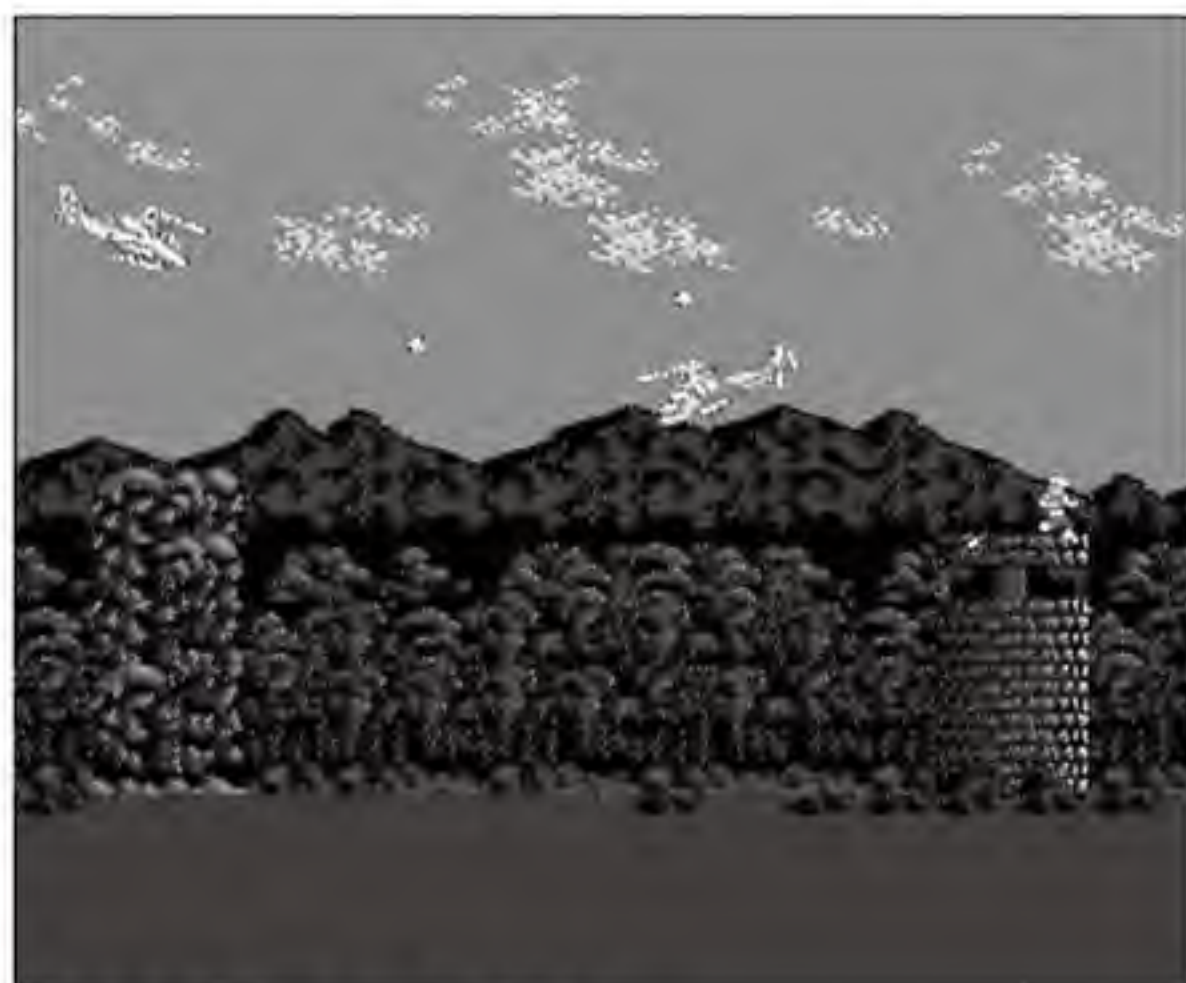
Windows プロジェクトEGG『B-ウイング』配信中・540円(税込)
Windows プロジェクトEGG『ヘビーバレル』配信中・540円(税込)



『ヘビーバレル』

©G-mode Co.,Ltd. All rights reserved.

地味なヘリシューだったアーケード版に、人質救出+地下基地を追加してパワーアップ。でもやっぱり見かけは地味



『コブラコマンド』

©G-mode Co.,Ltd. All rights reserved.

火力があれば瞬殺・オア・ダイの豪快なゲームバランスはアーケード版からファミコン版にも忠実に移植

後ろ向きに飛ぶことができ、正面向きより地上からの攻撃を避けやすい。ずっと後ろ向きで戦う姿は異様だが、囚われた場所から次々出てくる人質を何人載せてもビクともしないキャパシティと比べれば細かいこと。攻撃ヘリじやなく輸送ヘリ……？ 地上の人質を全員助けると地上施設が破壊でき、そこから地下の隠し基地へと侵入する。パワーアップも敵が出すアイテムではなく、地下にある拠点に着陸してゲットだ。敵施設も序盤はミサイル基地などマトモだが、後の方では謎の石像やライオンの顔が出てくるいつものDECOアジト。敵組織のビッグバレイは『クルードバスター』と同じで、グラフィッカーの大谷氏から来た名前だったりする。

ちと苦しいが『ロボコップ』もタマを撃つので一応はSTG……と主張したかったが、ガンガン撃てたアーケード版に対してファミコン版のスタート直後は殴るだけ。市民に対してむやみに発砲しないのはいいとして、なぜジャンプできなくなったマーフイー。階段の上り降りの判定も厳しくて、立ったりしゃがんだりしてるのもオム二社の陰謀のせいだろう。なお続編の『2』は海外デベロッパーの開発だが、慣性の付け方がおかしくてジャンプを失敗しまくる余計なDECOらしさあ

り。

そう多くはないDECOファミコンSTGのフィナーレを飾ったのが『ヘビーバレル』だ。原作のアーケード版は、SNKから正式にライセンスを取っており、システム的には『怒IKARU』のコピー品だ。ループレバーで8方向に攻撃し、手榴弾で敵をまとめて倒すのも同じ。が、敵兵が落とす鍵を消費して武器箱からパワーアップアイテムを取る方式は独自で、後の『ミッドナイトレジスタンス』システムの走り。何より6つのパーツを集めて完成させる最終兵器ヘビーバレルは1分ほど巨大弾を撃ち放題で、ラスボスも瞬殺できる豪快なカタルシスはほかのゲームと間違えようがない。ファミコン版はループレバーこそないが全方位STGであり、原作のハードな雰囲気もうまく再現されている。アシッドな爽快感も健在で、赤手榴弾も火炎放射もヘビーバレル並みの瞬殺力を誇る……ヘビーバレルを集める意味ないよ！ DECOゲイの中でも最強の火炎放射がアツくて死にそうだが、ちゃんとバランスは取れてる。赤手榴弾と手榴弾、ショットガンと火炎放射器のアイテムが完全に同じドット絵で、見た目での区別が付かないから。DECO魂はカートリッジの中で不滅です！



当時は気にならなかったが、あらためて「とびだせメガネ」や「3Dシステム」を使って立体視を体験してみると目の疲労が激しい

Title List

『とびだせ大作戦』1987年3月12日
『ファルシオン』1987年10月21日
『ジェイジェイ』1987年12月7日
『アタックアニマル学園』1987年12月26日
『コズミックイプシロン』1989年11月24日

持っていると感じられた メガネが 3Dのファミコン

—— ニンテンドー3DSの登場で立体視が一般的になって
—— いますが、さかのぼるとファミコン時代から立体視
への挑戦がありました。弾を撃たれても被弾しないのに
あの頃は目を覆うゴーグルをして遊んでいました。

Text=酒缶(ゲームコレクター)

とびだせ青春！ あの立体視は若かった

FamiSTG

ファミコン時代の挑戦のひとつに立体視への挑戦がありました。ビジュアル的には画面の奥方向に進むレースやシューティングがその挑戦の始まりですが、当時のファミコンの3Dは疑似3Dであり、本当の3Dではありません。それでもその疑似3Dが飛び出しているようにする試みが始まりました。

最初に登場したのが、右のレンズが赤で左のレンズが青の「とびだせメガネ」。画面には赤系の絵と青系の絵が同時に表示されていて、「とびだせメガネ」で画面を見ると左右の目が微妙にずれた絵を見ることで立体感を感じることができました。

その対応ソフト『とびだせ大作戦』は敵や障害物を避けながら奥方向に高速移動で進んでいき、ボス戦ではスペースハリヤー的なシューティングで敵を倒すゲーム。『スペースハリヤー』は常に画面の全部の方向に移動ができましたけど、『とびだせ大作戦』ではボス戦以外は常に地面の上を走っていて、穴があったらジャンプで飛び越えていき、アイテムを取るまでは攻撃ができないため、この部分は純粋にアクションゲーム。ゆえに確実にミサ

イルで攻撃ができるボス戦でこれまでのフラッシュレーションをぶつけるような戦いを繰り広げることになります。

とびだせシリーズはこの後第2弾、第3弾の予定があったようですが、任天堂のファミコン3Dシステムが登場することで「とびだせメガネ」の役割は終わり、対応ソフトもタイトルに「とびだせ」が付かない形で発売された『ハイウェイスター』で打ち止め。

ファミコン3Dシステムは、眼鏡の左右の液晶シャッターを交互に開閉して画面に表示されている2種類の映像を交互に見せる立体視のシステム。基本的には「とびだせメガネ」と似た原理なのですが、立体視対応にした時に色がしっかり出ているため、ちよつとだけ進化を感じることができます。

『ファルシオン』は疑似3Dの画面を奥方向に進んでいくシューティングゲーム。立体視を活かすためか、最初のステージは宇宙空間で、背景的には星くらいしかなく、敵や隕石が迫ってくることで飛び出してくることを実感し、ステージ2では画面下側の地面の動き、ステージ3では左右の壁の動きでバリエーションのある立体感を得られました。

『とびだせ大作戦』の正統な続編にあたる『ジェイジェイ』は、基本的な遊び方は「とびだ



『コスミックイプシロン』

©Asmik Ace Entertainment, Inc.

取扱説明書に「ファミコンの限界に挑戦したソフト」と書いてあるだけあって、滑らかなスクロールには感動できる

『ファルシオン』

©Konami Digital Entertainment
疑似3Dのゲームと言えば、当時は戦闘機を操縦して戦うシューティングゲームがメジャーだった



『アタック アニマル学園』

©PONY CANYON INC.

設定やビジュアルに反して、プレイしてみると意外と硬派に『スペースハリアー』ライクな体験をできた

『セ大戦争』と同じなので、とびだせメガネと3Dシステムの違いを比較しながら遊ぶと面白いかもしれません。

スペースハリアーテイストなのにキャラクターが女子高生の『アタックアニマル学園』は、プレイスタイル的には『スペースハリアー』と同じになるはずが、女子高生を上に飛ばしてどうにかしてパンチラを見えないか頑張ったり、ブルマやスクール水着を目標に頑張ったりと、違った意味で立体を意識するゲームになっていました。当然ながら硬派に遊ぶこともできましたけど。

ここまでで紹介した3Dシステム対応ゲームにはあからさまな欠点がありました。画面を立体に見せるために背景が横縞やパネルなど色数の少ない構成のシンプルなデザインになっていて、ほかのゲームと比較すると味気ないのです。また、3Dシステムを使っても立体視用に2つ表示されているキャラクターが完全に1つの立体的なキャラクターに見えないため、ぶれたキャラクターを見ながらプレイすることになります。3Dの技術を先取りしているけど、まだ快適な3Dゲームとは言えなかったんですね。そんな状況の中で最後に登場したのが『コスミックイプシロン』でした。

『コスミックイプシロン』もスペースハリアータイプのゲームなのですが、3Dシステム対応画面にしても全体的にブレが目立たず、適度に立体感を実感しながらプレイができるのです。実際には背景部分がぶれていたりするのですが、ほかのタイトルと違う放射スクロールというシステムのためなのか、ある程度快適なプレイができました。

3Dシステムの対応タイトルは、前述のシューティング4作以外に疑似3Dのレースゲームの『ハイウェイスター』『3Dホットラリー』と、2D対戦格闘ゲームの『風雲少林拳 暗黒の魔王』で合計7タイトル。5割以上がシューティングだったことには、本当に時代を感じざるを得ません。

今では疑似3Dも国産の純粋なシューティングも相当数が減っていますけど、ニンテンドー3DSによって本物の3Dを使った立体視が当たり前になっていくため、その礎が30年近く前にあったことをたまには思い出してあげてもいいのかもしれない。そして、今になって3DSでしっかりとした立体視を使った『3Dスペースハリアー』が遊べることも深く感謝すると同時に、立体視に関しては昔に戻りたいとはちっとも思わないこともあらためて表明しておきます。

Title List

『ファンタジーゾーン』1987年7月20日

『エイリアンシンドローム』1988年12月2日

『ファンタジーゾーンII オパオパの涙』
1988年12月20日

『スペースハリアー』1989年1月6日

『アフターバーナー』1989年3月30日

ファミコンでセガに挑む心意気に ファミコンでセガを遊ぶ背徳感

80年代のビデオゲームはゲームセンターが最先端で、最先端の伝説級ゲームを生み出したのがセガ（現 セガゲームス）。その最先端をアーケードよりスペックの低いファミコンに移植して発売しようとしたサンソフトの挑戦とタカラの無謀とセガの矛盾！

Text=多根清史(フリーライター)

セガと任天堂の壁を壊した サンソフト

FamiSTG

ファミコンに移植されたセガのSTG——それは「矛盾」と同じ意味だった。『ゼルダの伝説』がPS4に移植されるか？ PSシリーズの看板キャラ・ピポサルが『スマブラ』に参戦できる？ 家庭用ハードを製造販売していたセガと任天堂は不倶戴天のライバルだったし、ましてセガのアーケードタイトルは仁義なき戦いに勝つための切り札だった。

そんな不可能の壁を壊した初のファミコン用セガSTGが『ファンタジーゾーン』だ。開発と発売元のサンソフト、貴社はいったい何者だ？ をまず問わねば話は始まらない。

サンソフトことサン電子の歴史は、創業以来ずっと未開拓のフロンティアへの挑戦ばかりだ。創業者の前田氏は繊維事業を営んでいたが、インテル（アメリカの大手半導体メーカー）の創業者の一人と出会ったことに触発されて、これからはエレクトロニクスだとサン電子を設立。繊維と関係ないよ！

ノウハウがない分野に飛び込んだサン電子は、見込みの有りそうな分野はなんでも手がけた。オムロンの券売機、任天堂のゲームマシンの制御部分の組み立てなど下請けする内

に実力を養い、国産初のコピーメーカーや、パチンコホール売上管理コンピュータの延長で自社ブランドのパソコンまで出している。

ゲーム業界に参入した直接のきっかけは、みたらし団子だった。焼いてタレを付けた団子を電子レンジで温めて提供するシステムはタレが流れ出して失敗に終わった。が、自販機を納品していた店が、当時流行し始めた業務用ビデオゲームに興味を示したことがヒントで、実際に『ブロックゲーム・パーフェクト』を開発。ブロック崩しの亜流だったが、団子からゲームへの飛躍がスゴイ。

サンソフトはファミコン向けのブランドとして有名だが、70年代末〜80年代初めにおけるサン電子の動きは実にアグレッシブだ。本社のある中部地区から全国に打って出てまもなく、世界初の音声合成ゲーム『スピーク&レスキュー』でインパクトを与えて海外進出を果たした。そして業務用でもヒットした『カングルー』をAtari8000用に発売して200万本以上の大ヒット。サン電子はファミコン以前に家庭用ゲームで成功を収めていた。

高い技術力があるものだから、ファミコンも独自に解析して、任天堂と自社生産契約を結べた。サンソフトのROMカセットは自前の工場で製造していて、だから独自のチップ



『エイリアンシンドローム』

©1988 SUNSOFT ©SEGA

全方位スクロールや気持ち悪いザコ、ボスのカラフルさまでできるだけ再現。8ビットハード最高峰の移植だろう



『ファンタジーゾーン』

©1987 SUNSOFT ©SEGA

マークIIIも避けたアーケード版の完全移植を目指した頭おかしい(褒め言葉)傑作。サンソフトはセガを好きすぎる!

サンソフトの大作ゲームには「仮想敵」が見え隠れする。『アトランチスの謎』のキャッチも「あのスーパーマリオを超えた!!」であり、101面ものゾーン数は実際に『スーパーマリオ』を超えていた。常に新規事業に挑んできた社風から、デカイ相手を倒したい遺伝子があるのだろう。

ファミコン版の『ファンタジーゾーン』の場合、それはセガ社内で開発したマークIII版『ファンタジーゾーン』ではなかったらうか。マークIII版は厳密にはアーケードの移植ではなく、並行して開発された兄弟のような存在だ。だから、「家庭用では無理そうなこと」は前もって避けられて作られている。

ファミコン版『ファンタジーゾーン』は
打倒セガ・マークIII!

FamiSTG

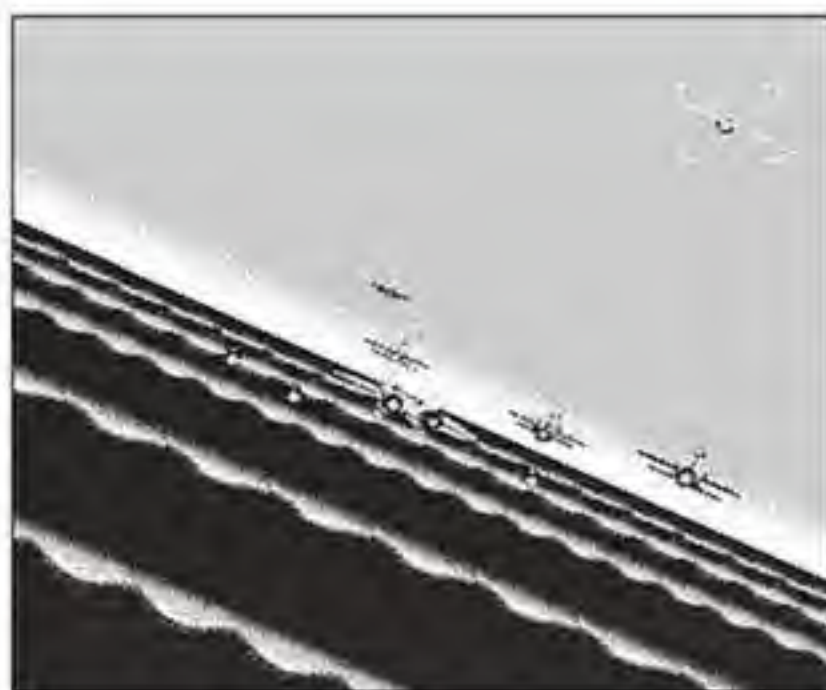
や基板が使いやすいかった。このことはファミコン末期の『ギミック!』など異様に高い技術力や「なんてったって! ベースボール」の独自仕様にも程がある親がめ子ガメカセット(ダブルカセットシステム)の伏線でもあり、サン電子が任天堂VSセガの狭間で独立したポジションを確立していた裏付けでもある。「ファミコン用のセガSTG」は、サン電子の存在なくしてありえなかったのだ。

その1年以上後に発売されたファミコン版は、ライバルを知り尽くしたうえでの、全身全霊の後出しジャンケンだ。まず、上下こそアーケードと逆になっているが、スコアやワールド、ウェポンを表示するウィンドウやレイドーもある。ただでさえ同時発色数が少ないファミコンで、情報のため色を割り振っているのだ。

画面が狭くなったようで、上下スクロールも再現してるので逆に広く感じる。10基から8基に減ったとはいえ、マークIII版ではピクリともしなかった前線基地もアニメーションしている。プレイヤーが漠然と感じる、本物とそうでないものを区別するポイントを最優先で押さえに行っているのだ。

後発だから、当時の感覚ではマークIII版の移植でも別に問題はなかったはずだ。そこをあえてアーケード版の再現を目指し、ファミコンとは圧倒的なスペックの差があったシステム16を目標にしたサンソフトのスタッフには狂気に近い何かを感じる。音楽についてもFM音源だった原作にPSG音源で食らいつく気合あふれる完成度だ。

貧弱なハードでは無理にも程があるボス達との「対決」からも逃げなかった。ボランダの内側と外側のコアも小さくなっているが、



『アフターバーナー』

©1989 SUNSOFT ©SEGA

やめて、某アウアーアアアが可哀想！ と土下座するスゴ移植。ファミコンで天地がひっくり返る体験ができるとは



『スペースハリアー』

©SEGA ©TAKARA 1988

アーケード版ではなくマークⅢ版からの移植。操作性もそこそこで遊べなくはないが「無理やり移植しました」感が足りない！



『ファンタジーゾーンⅡ オパオパの涙』

©1988 SUNSOFT ©SEGA

移植は原作を超えてはいけない……と遠慮したのか、元のマークⅢ版とシステムまわりは同じだが色やサウンドが寂しい

『ハイコンプレックス・ルーム』は 地味にいい仕事

FamiSTG

どちらもグルグル回っている。ポッポーズもひとつの背景に貼り付けて同じ動きにはせずに、それぞれの個体が独立して動いている。そして真打ちがクラブランガー。多関節の長い2本の触手がうねる、常識的にはリストラするところも根性で移植！ 処理落ちどころか速すぎるぐらいの元気さ。ウイंकロンも腕が減ったが、そこはスピードでカバー。渦に追突されて激突死できる幸せに浸れる。ファミコンゲームとしてすごいが、アーケードとは別もの。コバビーチも時間をかけすぎると体当たりしてくるし、ポッポーズも例の攻略法が使えない。それでもアーケードに近づき、マークⅢに勝とうとした執念は本物だ。

サンソフトのセガSTG移植に賭ける戦いは激しさを増した。任天堂ハード上でセガのソフトがセガハードに勝とうとした……という意味がわからないが、80年代後半のセガアーケードはさまざまなハードに無理やり移植されていたし、セガにとってもユーザーの裾野が広がるWin-Winの関係だったのだから。

そんな大作の中継ぎ的に登場したのがファ

ミコン版『エイリアンシンдрーム』。体感ゲームではない中堅作品で、セガマニアなら誰もが知ってるがそうじゃない人は知らない境目にある存在だ。移植はやはりサンソフト。

派手さはないがシステム16用のアーケード原作で、ファミコン版がマークⅢ版に遅れること約1年という条件も『ファンタジーゾーン』と同じ。原作は全方位にスクロールしたが、マークⅢ版は1画面ごとに切り替え。見かけこそ似ているがプレイ感覚はまるで違い、2人同時プレイもカットしていた。

それが8ビット移植に際しての常識的な割り切りであり、全方位スクロールを実現しているサンソフトのほうに技術力を含めておかし。スタート時にも全ラウンドが表示されるし、ザコも「変な顔」でお茶を濁さずグロさをドット絵に込め、黒背景になつてるがボスの色数もマークⅢ版より多い。ただ、アーケード版から2年も経つてたのがね……。

『アフターバーナー』移植は ハードとソフトの集大成

FamiSTG

1990年前後はサンソフトが米国の現地法人をシカゴからロサンゼルスに移したほか、ヨーロッパでの拠点も設立したゲームビジネスの転換点だった。その流れの中で、新たな

試みとして記憶されているのが『アフターバーナーII』のファミコン移植だった。

IIのつかない『アフターバーナー』の家庭用移植はバリエーションが多く、マークIII版もあればMSX版まである。が、ファミコン版はパッケージ表記こそ『アフターバーナー』だが、内容は『II』だ。8ビットだが遥かにパワーが上のPCエンジン、16ビットのX68000やメガドライブと同じ土俵に立っているのだ。

キャラは小さく、ミサイルの白い煙もカット、スコア表示もなし。ショボくなったな、という印象はスピード感の前にかすみ、ローリングで吹っ飛ぶ。天地がぐるぐる回っている！ミサイルも4発を同時に撃ってロックオンの反応もいいので、調子に乗って弾切れを起こすほど。敵ミサイルもスムーズに迫ってくるから避けやすく、やられても死因に納得できる（重要）。ボーナスステージに至っては、左に右に切り返してコーナーを攻めるスリリングさがアーケード版を超えたかもしれない。

サンソフトといえば音声合成。ロックオンの『Elite』や前方からミサイルを撃つ敵が現れたときの『The Enemy!』後方注意の『Be Careful!』なびくやべりまくり。BGMもパー

カッションまで再現されており、名曲『Afterburner』もメロディがないアーケード版に忠実。いや、メロディがないおかげでファミコン音源でも喰らいつけたかも。

そして『II』たるゆえんは飛行スピードの加減速だ。残念ながら加速のみだが、スタートボタンでアフターバーナーでできるだけで大違い。全面クリア後の裏面では、さらにスピード加速……本気を出していなかったけど？何もかもがファミコンの限界突破できたのは、サン電子が自社でROMカセットを生産し、独自の基板やチップが使えたからだ。ソフトとハードの総力を結集したプライドが、最初の空母の『SUN ENTERPRISE』（アーケードはSEGA ENTERPRISE）に込められているのだ。

天才・中裕司VSタカコの『スペースハリヤー』

FamiSTG

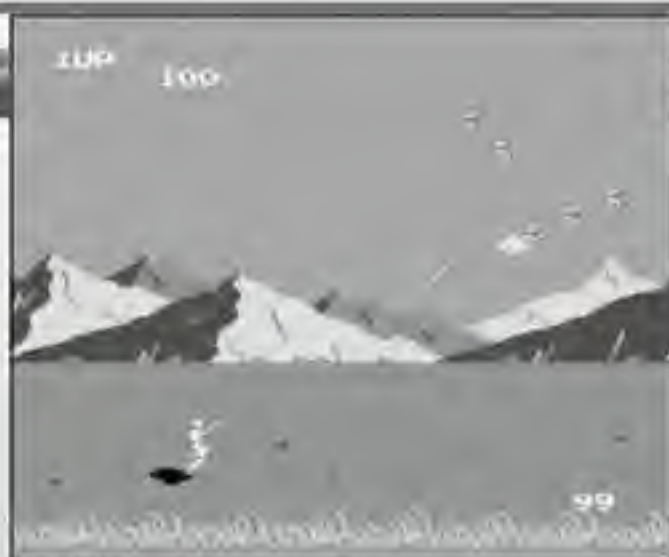
『アフターバーナー』と同じ年に発売されたのが、ファミコン版『スペースハリヤー』。ドムのバズーカが左曲がりのオープニングからスタートするとBGMが……でわかるとおり、マークIII版の移植で、アーケード再現は潔く放棄。言うまでもなくサンソフトではなく、発売元はタカラである。

しかし元のマークIII版が天才プログラマー・中裕司氏の逸品だけあり、これはこれでハードルが高い。キャラを背景に描いてデカくした技術は使われず、ドムもドラゴンもちゃんまり。見かけはともかく動きは滑らか、ただし敵だけ。かなりのスピードで迫るザコに対してハリヤーの移動は遅く、連射も効きにくくて弱体化ばかり目立つ。

セガとマークIIIは手強かった！ ファミコン版『ファンタジーゾーンII』

FamiSTG

サンソフトによる『ファンタジーゾーンII オパオパの涙』もマークIII版が元で、までも独自チップを搭載して頑張っではいる。が、マークIIIのポテンシャルを引き出したオリジナルに対して、やはり分が悪かった。「オリジナルに忠実」だけにファミコンとマークIIIの色数の差がかえって顕になったのはやむを得ない。が、なぜBGMを原曲より短くして、音質もFM音源に対応した本家に迫ろうとしなかったのか……音源チップを載せるコストはかけられなかったんだらうか。こうなったら3DS版の『II』をマークIIIとファミコンに移植して勝負のやり直しだ！とやりたいが、今ならどちらでもM2さんが開発することになりそうだ。



『フォーメーションZ』©JALECO LTD.

Title List

『エクセリオン』1985年2月11日
 『フォーメーションZ』1985年4月4日
 『フィールドコンバット』1985年7月9日
 『アーガス』1986年4月17日
 『チョップリフター』1986年6月26日
 『ビッグチャレンジ! ドッグファイトスピリット』
 1988年10月21日

なんじゃこれ ジャレコ

見、オーソドックスなようで、実はどこかぶっ飛んでいるジャレコの迷タイトルたち。コアなゲームファンでさえも、「なんじゃこれ!?!」と言ってしまうようなジャレコ産ファミコン迷作STGを紹介しよう。

Text=さけわらし(フリーライター)

『エクセリオン』

縦画面のアーケード版に対し、テレビ画面に合わせて横画面となったファミコン版。そのため敵との距離感が近くなっており難易度が少々高くなっている。いざゲームを始めると、疑似3D描写の背景や慣性が働いている自機により、新感覚のシューティングが味わえる……のだが、人によっては気持ち悪くなるんじゃないかと。

ショットには、連射可能だが弾数制限のあるシングルショット。単発だが弾数制限の無いデュアルショットの2種類があり、状況によって使い分けが必要となる。クセが強めであること以外は、オーソドックスなシューティングゲームであるため慣れるとそれなりにハマれるが、全4面をループし続けるステージ構成なので、ポリウムが欲しい人には物足りないかも?

『フォーメーションZ』

小ざっぱりにしているというか淡々としているというか。シンプル・イズ・ベストを体現したかのような作品。自機は当時人気だった

アニメ「マクロス」のようにロボット形態と飛行形態の2種類に変形できるが、飛行形態には時間制限があるので、ここぞという時に変形する必要がある。本作のファンにはおなじみだが、ステージ道中にある海を渡るには、基本的に飛行形態に変形せねばならないが、海の上でロボットに変形し墜落する直前でジャンプすると跳ねあがれるので、これを繰り返すことでロボット状態でも海を渡れるという裏技がある。覚えておいて損はない!

余談だが最終ボスのジズイリアヌは、『グラディウス』のビッグコアにそっくりだと何かと話題になっているが、『グラディウス』は本作の1年後にリリースされているので、実はこちらのほうが先なのだ。

『チョップリフター』

アメリカのブローダーバンド社が開発したタイトルで、79年に中東で起きた人質事件の救出作戦をモデルにしており、内容もヘリで武装集団と戦うというもの。一般的な横シューティングとは違い、左に向かって進むのだが画面外からも攻撃は行なわれているので、対空射撃で撃墜されることもしばしば。攻撃手段に爆撃があるが、タイミングなど使いどこ

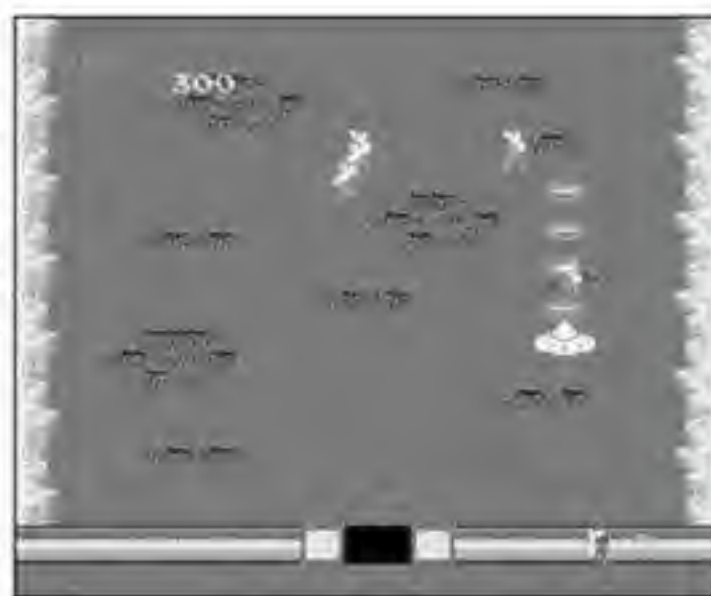
移植
復刻

Windows プロジェクトEGG『エクセリオン』配信中・540円(税込) / Wiiバーチャルコンソール『エクセリオン』配信中・514円(税込) / Windows プロジェクトEGG『フォーメーションZ』配信中・540円(税込) / Wiiバーチャルコンソール『フォーメーションZ』配信中・514円(税込)

『フィールドコンバット』

©JALECO LTD.

キャプチャーした敵兵がクルクルと回りながら自機に回収される光景は、まるで悪代官に帯を引っぱられる町娘である



『アーガス』

©JALECO LTD.

ロボット化し無敵状態となった自機が、迫りくる敵機や強固な障害物を排除する様は爽快だが、時間切れには要注意



『フィールドコンバット』

FamiSTG

ろが難しい。難易度は結構シビアなので、じっくり腰を据えながらプレイしたい。余談となるが、人質は自機がぶつかっただけで死んでしまうので、救出活動の際は注意しよう。

ワグナーの「ワルキューレの騎行」のBGMと共に、世界征服を企む悪の科学者との戦いに挑む縦シューティング。本作の大きな特徴として、プレイ中に味方呼びだしたり

『アーガス』

FamiSTG

敵の捕獲が可能な点が挙げられるだろう。呼びだした味方は自機と同様に一撃くらうとやられてしまうが、ストックがあればいくらでも呼びだせるため、一時的なデコイとしても使用できる。後者についても、敵兵は洗脳されている世界各国の兵士という設定なので、キャプチャーすることによって捕獲できる。またこの設定からか、敵にショットを当てても死なずに、恐れおののいて退却するように退場する。なお捕獲のほうで得点は高いので、基本キャプチャーのみという縛りでプレイしてみるのも面白そうである。

若干気の抜けるBGMから始まる本作。移動できる範囲が多いがそれだけザコの数も多く、進路を阻むように迫ってくるのでなかなか手強い。元のアーケード版と違い、ファミコン版では自機の影が描写されているのだが、実はこの影をステージ中盤に現れる影と合致させると、自機がロボットに変化して一定時間無敵となる。

ボスを倒した後、そのまま自機を滑走路に着陸させるミニゲームが発生する。成功すればボーナス点が入り、失敗してもペナルティ

『シンクチャコンクロー』

シンクチャコンクロー

FamiSTG

は無いので落ちついて挑みたいところだが、初見の場合はかなり心臓に悪い。

ちなみに敵機のバリエーションも割と豊富で、映画「スター・ウォーズ」に登場するTIEファイターっぽいのもいれば、電マみたいな変な形のヤツもいる。

ディスクシステムで発売された本作は、4ライフ制で9つの残機があり、やられてもその場で復活できる縦スクロールSTG。これだけ聞くと、ものすごくヌルいゲームに思えるが、何処からともなく現れては猛スピードで移動する敵、背景のせいで見えない弾、容赦のない弾幕、おかげでプラマイゼロだ。とはいえ、自機も結構素早く無駄の多い動きで逃げ回っていても割と当たらないので、慣れればまあ相応にヌルくなるだろう。ボスも激しい攻撃をしかけてくるが、固定砲台なので道中よりは格段に楽といえる。

ゲームバランス自体は不安定であるものの、絵面はド派手なので爽快感がすごい。ちなみにゲームオーバーになると、処理の都合で1度ディスクカードをA面にセットし直さなければならぬのは、ちょっと残念である。



『マグマックス』©1986 HAMSTER Co.

Title List

『マグマックス』1986年3月19日
『セクロス』1986年5月15日
『テラクレスタ』1986年9月27日
『アルテリオス』1987年11月13日

金属の質感がシューター魂をくすぐる

日本物産=ニチブツ

「ハ」ンパなモンはいらねえ! 俺たちはがっつりSTGをやりたいんだ!」そんな僕らには、歯ごたえある難易度にノリノリのディスクティックなBGMを楽しめるニチブツタイトルがうってつけだ!

Text=さけわらし(フリーライター)

『マグマックス』

本作は怪奇メカ「バビロン」の撃破を目的とした横STGで、最大の特徴として自機を道中に置かれているパーツで強化することで、最終的には強力なロボットになるという点の特徴として挙げられる。上半身パーツや下半身パーツを装備した状態でダメージを受ける各パーツが破壊されるライフ制のゲームシステムであり、パーツ収集は自機の強化と同時にライフ回復としての意味もある。

ゲームバランスも良好で、初心者でも楽しめる絶妙な難易度が嬉しい。

余談ではあるが、パッケージに描かれているビームサーベルもどきの武装は残念ながら本編には登場しない。もしも実装されていたならば、撃ち漏らして間近に迫った敵機も撃墜……なんて熱いシチュエーションをゲームで体験できていたかもしれない。惜しい。

『セクロス』

アーケード用タイトル『セクターゾーン』の移植作。本作は高度な文明を持つペトラ人の主人公が、小型バイク「ギルギットペトラ」

に乗って、同族を凶悪なバスラ族のもとから

救い出し逃げ延びなければならないという、STGとレーシングゲームの要素を兼ね備えた作品となっている。なおエネルギーゲージがなくなると1ミスとなってしまう。定期的にステージ上に落ちていくエネルギーパックを拾いエネルギーを補給し続ける必要があるのだが、画面のスクロールスピードがかなり速いため、取り逃がしてしまうこともしばしば。その際の「やっちゃった!」感は圧倒的だ。

ところで『セクターゾーン』が稼働開始する2年前に公開されたデイズニー映画「トロン」は、バイクに乗って戦うという点と背景の雰囲気などがことなくそれっぽいことから、本作はそのオマージュ……なのかもしれない。

『テラクレスタ』

アーケードのヒット作の移植タイトル。数字が書かれた格納庫に近づく破壊すると、数字に対応した機体が登場して合体し、自機がパワーアップする。なお機体と合体するたびに得られるFマークを消費すると、機体が分離して相手に集中砲火を浴びせるフォーメーション攻撃が使用可能となる。ファミコン版ではこのフォーメーションの配置をエディッ

移植
復刻

Windows プロジェクトEGG『マグマックス』配信中・540円(税込)
Windows プロジェクトEGG『セクロス』配信中・540円(税込)
Wiiバーチャルコンソール『セクロス』配信中・514円(税込)



『セクロス』

©1986 HAMSTER Co.

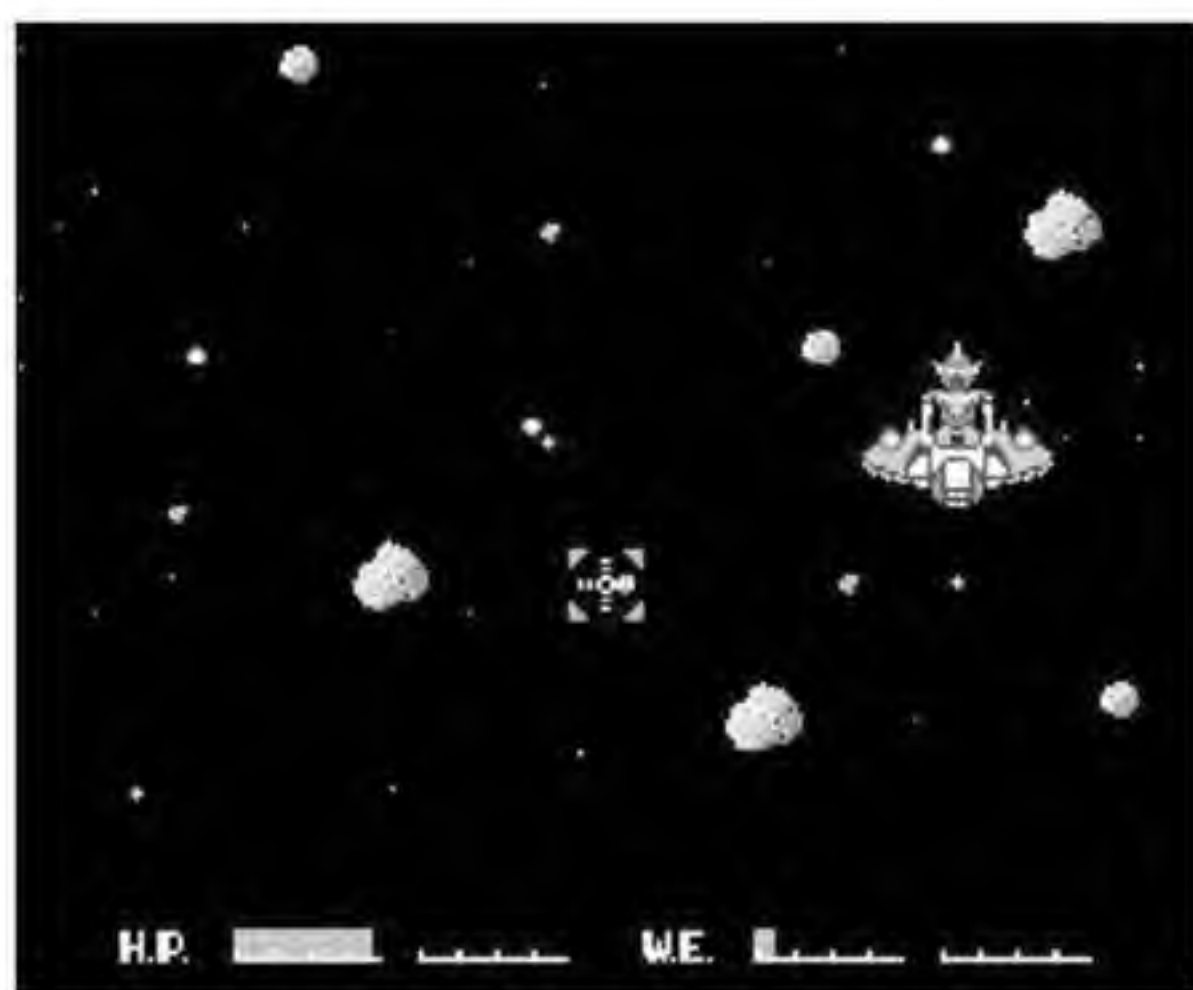
敵の猛攻のさなか、救出すべき同族がステージ上にボツンとっ立っている様は、なかなかシュール



『マグマックス』

©1986 HAMSTER Co.

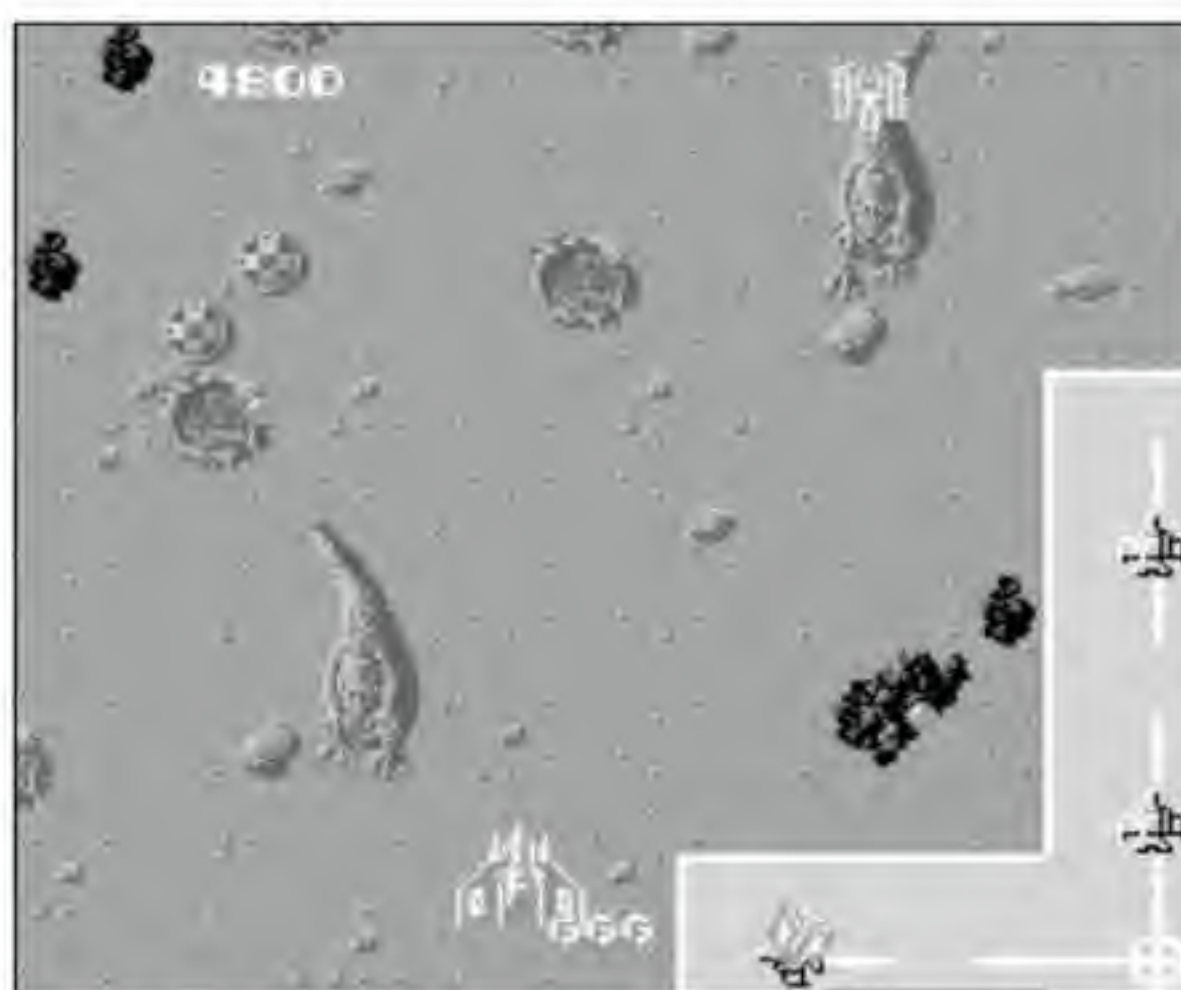
パーツを全て集め、完全合体を遂げたマグマックスが、恐るべき火力で敵機を殲滅する様は圧巻である



『アルテリオス』

©1987 HAMSTER Co.

肝心のSTGパートだが、ただ撃つだけでなく狙いをつける必要があるので、RPGなのに結構せわしない!



『テラクレスタ』

©1986 HAMSTER Co.

背景に溶け込んでいる敵拠点は割と厄介。しかし、それ以上に厄介なのは生物なのに無駄に堅い恐竜だ

基本的にはRPGではあるが、戦闘は3Dシューティングで行う異色の作品。ストーリーは死にかけていた人間がサイボーグ戦士となり、狂い始めた宇宙を救うという王道の内容。ただ宇宙の危機なので仕方ないとはいえ、勝手にサイボーグにさせられて無理やり戦いへと仕向けられ、あぐくの果てに「偉大な力で蘇らせるから何度死んでも大丈夫だ」とか、よく考えるとけっこう酷い話だ。

肝心のSTG要素についてはザコ敵が硬いおかげで長期戦になる割には、回復アイテムがないなどゲームバランスに難はあるが、RPG+STGという斬新すぎるシステムに挑戦したその姿勢については大いに評価したい。

『アルテリオス』

トする機能が追加された。すべての機体をそろえると一定時間だけ無敵となる火の鳥に変身できるので、この変身をうまく活用することで楽に攻略を進められる。そういえば、過去にも自機を模したおもちゃが発売されていた本作だが、なんと自機を合体機構ごと再現したフィギュアが今年に発売予定という。合体機構も巧みに再現しているとのこと。合体はロマンだ。



『スクーン』

©1986 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.
Licenced from HOME DATA

Title List

『スクーン』1986年6月26日
『ガーディック外伝』1988年2月5日
『イメージファイト』1990年3月16日
『太陽の勇者ファイバード』1992年1月11日

絶叫!アイレム

『R-TYPE』ヒット前後で作風が異なるアイレム。ここではその時期を挟んだ対照的な2作をピックアップ。ときにコミカルに、ときにハードに、そして難度は控えめで遊びやすく。それがアイレム・ファミコンブランドだ。

Text=VHS(フリーライター)

思わず立ちスクーンじやう救いのない
世界観なのに、つい笑いがこみあげる

FamiSTG

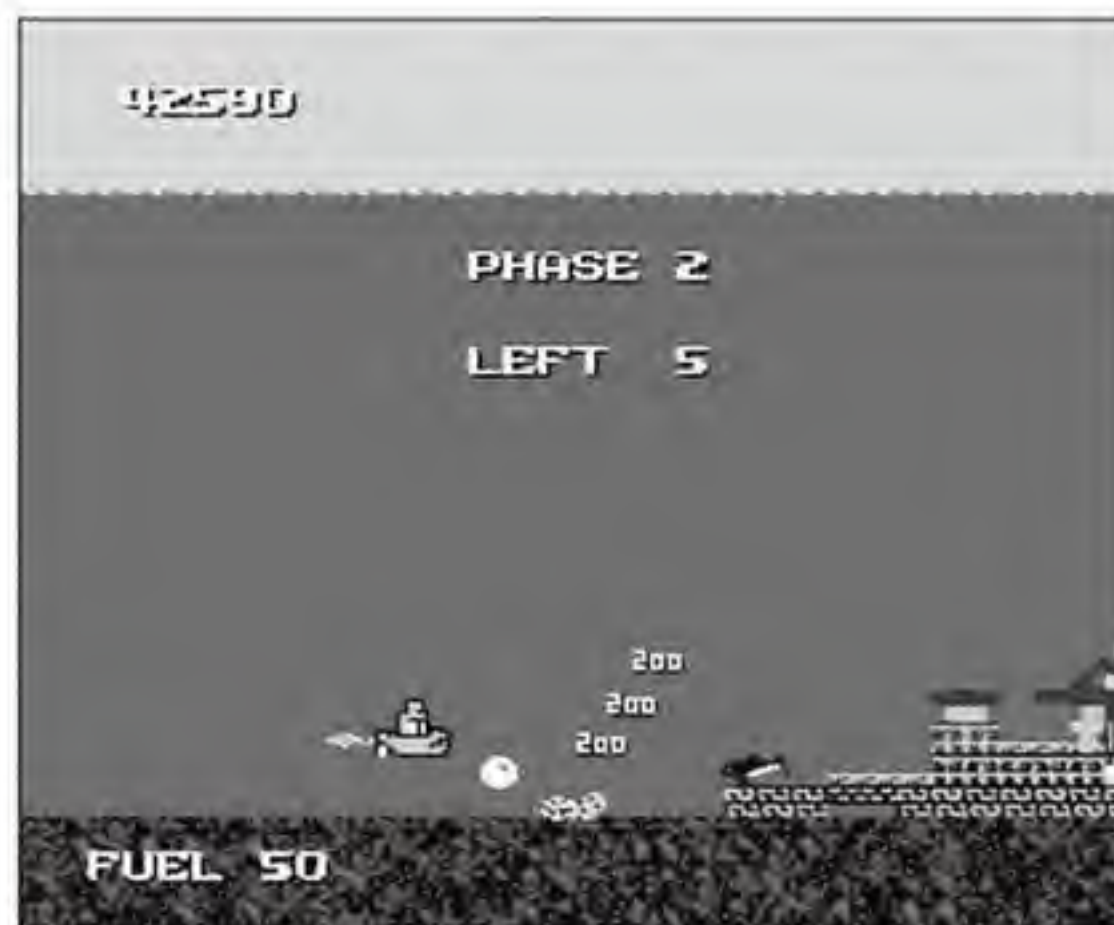
『スペランカー』『快傑ヤンチャ丸』など（難度はともかく）当時コミカルな作風の多かったアイレム初の家庭用横シューである本作。「海底ドームにとらえられている人々をスクーンだ!」というあおり文句のとおり単に敵を倒すだけのゲームではない。オット星人の侵略で水没した地球、食料（!）として海底に捕らえられた人々を救いマンボーバッジ（美女の憧れの的らしい）をもらうため、ならずもののナリキーンが探検艇スクーンで出撃する! という設定のとおり、海底ドームや人間ハム工場から人々をひょうたん島（※1）に逃がして燃料やパワーアップを受けるのが重要ミッションとなっている。ドームからバツコーンとガッツポーズで飛び出てくるも定員オーバーで回収できずサメに食い散らかされる人々の姿につい笑いがこみ上げてしまうのはご愛嬌。可能な限り助けたいところだが、本作は欲張りがミスに直結する皮肉な敵配置をしており、焦ってドームに近づけばザコの大群に襲われ、金塊を無理に取りにいけば擬態したカニの餌食。逆に海面付近は安全で、救出も最小限の補給に留めれば危険は少ない。



ミスオット星人なのに戦闘員にされた人魚カスミ。むやみに倒すとマンボーバッジはもらえないぞ（プレゼント期間は終了しています）



恐怖の人間ハム工場! おとなしくハムにされるか、海中に放り出され生きたままサメに食われるか、好きなほうを選べ(?)



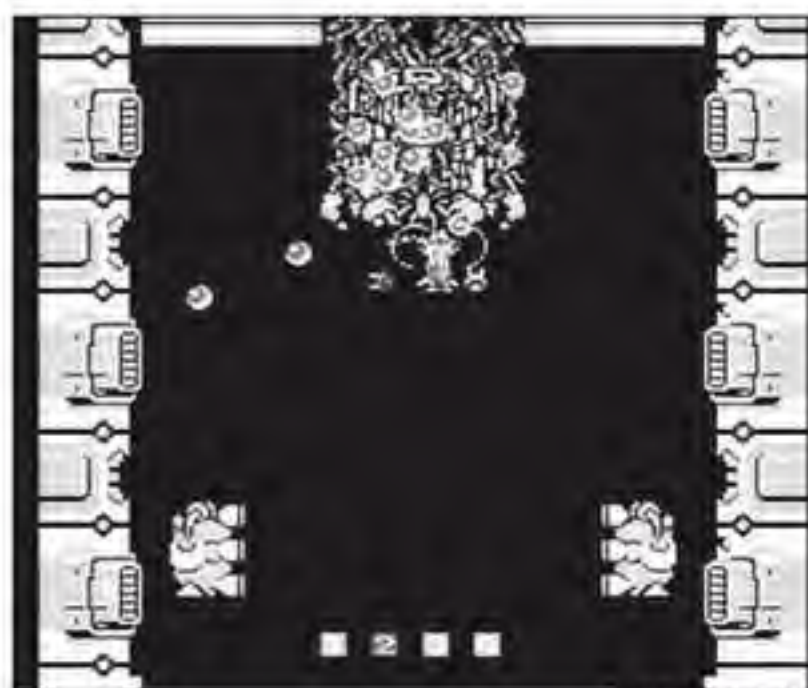
『スクーン』

©1986 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. Licenced from HOME DATA
各面冒頭のハマコに撃ちこみ1UP。隠しキャラの多さ=雑誌の扱いの大きさだった世相を反映し、本作にも隠しキャラがたくさん

移植
復刻

ニンテンドー3DS『パチパラ3D デラックス海物語 〜パチプロ風雲録・花 孤島の勝負師たち〜』

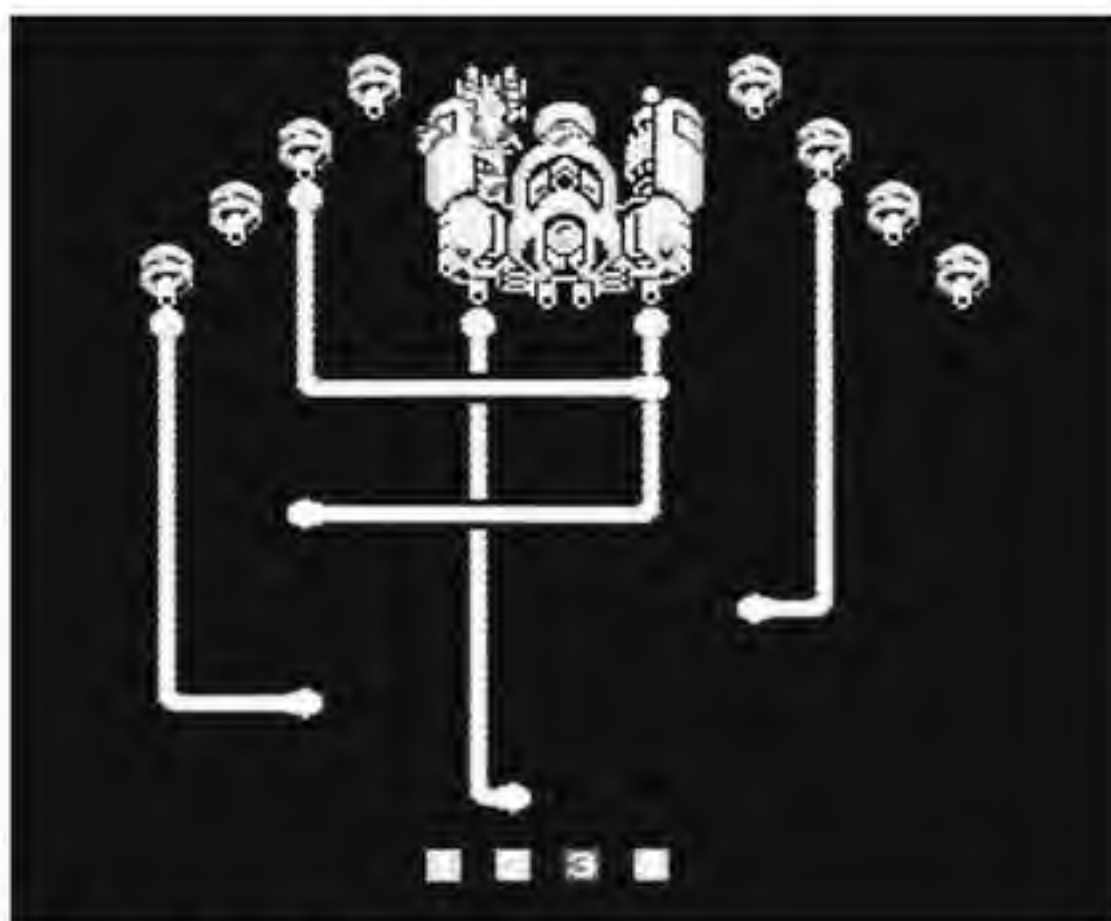
(『イメージファイト』収録) 発売中・5800円(税抜)



ラスボス必勝法・バリアなでまわし。ファミコン版は赤弾が少ないので吸引機を破壊して普通に避けても勝てるぞ



バックファイアがとにかく強いファミコン版では大型機も4噴射で瞬殺。このおかげで5面復活や7面復活、補習面すらも楽勝に



『イメージファイト』

©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

ゲーセンでよく見た安全地帯も再現。なおPCエンジン版では画面比の都合で封印され、安全地帯はボス左下に別途設けられていた

各面の隠し1UPを確実に回収し目先の欲にとらわれないことがオトト星人をMAITTAさせる近道だ。7(＋1)面＋グラフィックの異なる2周のループ制だが、実は5～8面は1～4面のアレンジのため実質4面までのコツをつかめば2周突破は目前。ところでその後も戦いはエンドレスで続くが、オトト星人をKOUSANさせても最終的に残るのは無意味な金塊と救出したわずかな人間と水没した世界という思わず立ちスクーンじゃう(※2)終末感にどう決着をつけたらいいのか。現実から目を背けて無益な周回を重ね、センチなBGMに浸りながらやがてカセットの赤い灯火(LED)を落としたのだった。

アーケードの地形・敵出現順を忠実に再現しつつ難度をおさえた「予習」移植

FamiSTG

敵・弾・地形が「カタい・速い・狭い」、アドリブを許さない徹底的なパターン構築を要求する『R-TYPE』以降の典型的なアイレムシューティング『イメージファイト』。そのスタイルはマニアにウケ、多くの移植作もまた同じ方向性を再現していたが、一方でハイドルの高さに尻込みしてしまう人も少なくなかった。そこで万人が安心して遊べたのがファミコン版。複雑な地形を忠実に再現した

うえで、キャラサイズの縮小と敵数の減少で圧迫感控えめ、敵耐久力やバックファイアの改善でほどよい連打力で楽しめ「うまくなった気になる」接待プレイのようなやさしいバランスが特徴だ。確かにザコラッシュや後方からの中型機の省略、ヌルい補習面、弾速アップ以外に変わり映えしない2周目にファンは物足りなさを感じるだろう。地形を這わせたりスキュラの前面装甲を貫通できたポッドシュートが簡略化され出番が減ったのも残念だ。しかし同時押しでの難しいファミコンのコントローラでは、ポッドシュートの出番を減らし、かわりにバックファイアの威力と判定の強化でバランスをとったのは正解と考える。制約の多い移植ではそれに伴う省略要素の選定が面白さの肝だ。原作のいやらしい敵配置を熟知したうえで「コイツさえいなければ理不尽な思いは極力減る」という箇所を厳選して省略したであろうことは、ファンならすぐにわかるはずだ。オリジナル面の差し替えなどでお茶を濁さず、地形や敵のタイミング、ボス攻略を忠実に再現しつつ高難度化を助長していた敵機を省略して遊びやすくなった本作はアーケード版の「予習」に最適。もしアーケード版未経験で物足りなさを感じたなら、ぜひアーケード版にも挑戦してみよう。

※1 ひょうたん島 ミリオン出版「必勝本シリーズ③ スクーン」での呼称。カセット裏の解説には「人工浮遊島」と記載されており、捕虜を1名以上収容して金塊を回収すると出現する。

※2 立ちスクーンじゃう 桜玉吉 著「しあわせのかたち」1巻より



『ガンナック』

©TONKIN HOUSE

Title List

『ザナック』1986年11月28日

『ガーディック外伝』1988年2月5日

『ガンナック』1990年10月5日

高速スクロールで歴代ハードを制覇!

コンパイル

名 前を出すことなく受注開発に徹してきたコンパイルが、ゲーム中に堂々と社名を掲げるようになったのは1985年のこと。ちょうど同社が移植中心からオリジナル中心へと開発態勢を切り替え始めた頃だった。

Text=hally(VORC)

「ミスター・エンタテインメント」の常識を覆した、最強の異端児!

FamiSTG

86年、コンパイル初の自社発売作『ガーディック』(MSX)と、世間をあっと驚かせたあの『ザナック』(MSX、ファミコン 発売…ポニーキャニオン)が、ほぼ同時に送り出された。コンパイル・シューティングの快進撃はここに始まる。そしてそれは「シューティングといえばアーケード」という当時の常識を痛快に覆してみせるものだった。同社シューティングの魅力のひとつで言い表すと「高度なプログラム技術が、爽快感と戦略性を素晴らしいバランスで両立させていた」ということに尽きるだろう。肝は「パワーアップ」「資源管理」という構図だ。パワーアップのそれぞれに一長一短あり、選択の幅も広いため、「こうすれば最強」とは一概に言えないのである。それは自動レベルコントロールシステムを搭載した『ザナック』で特に顕著だった。しかもそんな複雑な資源管理が、豪快に撃ちまくる楽しさを決して阻害しない。だからこそ『ザナック』は今日なお攻略され尽くすことなく楽しまれているのである。かたや『ガーディック』では、爽快感と資源管理のバランスがシステムそのものになって

いた。ファミコンの『ガーディック外伝』(発売…アイレム)はそこをより多元化させ、謎解きアクション面、王道縦スクロール面という二つ異なるシステムが連動する形に再構築した。後者のみを遊べる裏技もあるので、純粋なシューティングとしても楽しめる(ただし超高難度)。

その後PCエンジン『ガンヘッド』(1989年)の開発を経てハドソン流キャラバンシューティングの流儀を吸収し、さらなる新境地を目指したのが『ガンナック』(発売…トンキンハウス)だ。買物システムの導入で資源管理をより複雑化させる一方で、難度はプレイヤーが自ら細かく設定できるようになった。真面目に攻略してもしなくてもとんちんかしくする——世のシューティングが少しずつ一般人を寄せつけなくなりつつあった状況に對する彼らのアンサーを、そこに見ることができる。コンパイル・シューティングの挑戦はファミコンの終焉後も続いたが、2004年の倒産を以ってその系譜は途絶えてしまった。しかし彼らのシューティング観や制作姿勢には、今日なお見るべきものが多く残されている。次ページからの『ザナック』開発者インタビューで、その真髓に深く切り込もう。

移植
復刻

PlayStation®Networkゲームアーカイブス『ザナック×ザナック』(『ザナック』収録)配信中・617円(税込)
Wiiバーチャルコンソール『ザナック』配信中・514円(税込)

『ザナック』とは何だったのか。 生みの親が自ら語る、その真の姿。 広野隆行インタビュー



Takayuki Hirono © 1982年の設立当初よりコンパイルでプログラムを担当。『ザナック』を始めとする数多くの同社製シューティングにおいて、主要な役割を果たす。コンパイル倒産後はジーモード等で活躍。

広野氏にお話を聞いてまず驚かされるのは、その圧倒的なプログラミング知識だ。PC-8001に始まり10を超える機種でゲームを開発。そのいずれをも細部まで知り抜き、今日なお鮮明に記憶する氏は、まさに「歩くゲームハードウェア辞典」と呼ぶに相応しい。怒涛の知識力に裏打ちされた、どこまでも旺盛なサービス精神——。それがあの『ザナック』を生み、そしてコンパイル・シューティングの全盛期を支えたのだ。

Interview&Text=hally(VORC)
取材協力=外山雄一、山本悠作(編集部)
資料協力=情報要塞 松原圭吾

コンパイル時代の主な担当作品リスト

- | | | | |
|------|-------------------------------------|------|------------------------------------|
| 1983 | サファリハンティング (SC-3000/SG-1000) | 1993 | GGアレスタII (ゲームギア) ※監修 |
| 1985 | C-SOI (MSX、SC-3000/SG-1000) | | シルフィア (PCエンジン スーパーCD-ROM2) ※監修 |
| | ルナーボール (ファミコン) | | す〜ぱ〜ぶよぶよ (スーパーファミコン) |
| 1986 | ザナック (MSX、ファミコン ディスクシステム) | | POWER STRIKE II (海外MASTER SYSTEM) |
| | ザナックEX (MSX2) | 1994 | ぶよぶよ通 (メガドライブ) |
| 1987 | タッチ (ファミコン) ※プログラム補助 | 1995 | Kirby's Avalanche (海外Super NES) |
| 1988 | ガーディック外伝 (ファミコン) | | す〜ぱ〜なぞぶよ ルルーのルー (スーパーファミコン) |
| | 太陽の神殿 (ファミコン) ※プログラム補助 | | す〜ぱ〜ぶよぶよ通 (スーパーファミコン) |
| | 真・魔王ゴルベリアス (MSX2) ※プログラム補助 | | ぶよぶよ通 (セガサターン) ※監修 |
| 1989 | ガンヘッド (PCエンジン) | 1996 | ぼけつとぶよぶよ通 (ゲームボーイ) |
| | アレスタ2 (MSX2) | | 魔導物語〜はなまる大幼稚園児〜 |
| 1990 | ゴーストバスターズ (メガドライブ) ※プログラム補助 | | (スーパーファミコン) ※プログラム補助 |
| | ガンナック (ファミコン) | | す〜ぱ〜なぞぶよ通 ルルーの鉄腕繁盛記 |
| | 武者アレスタ (メガドライブ) ※監修 | | (スーパーファミコン) ※プログラム補助 |
| 1991 | 精霊戦士スプリガン (PCエンジン CD-ROM2) ※監修 | 1997 | ぶよぶよSUN (セガサターン) ※部分的監修 |
| | GGアレスタ (ゲームギア) ※監修 | 1998 | ぶよぶよSUN (ゲームボーイカラー対応) |
| 1992 | スーパーアレスタ (スーパーファミコン) | | ぶよぶよSUN (Windows) ※監修 |
| | スプリガンmark2 (PCエンジン スーパーCD-ROM2) ※監修 | 1999 | ぶよぶよ〜ん (ゲームボーイ) |
| | 電忍アレスタ (メガCD) ※監修 | 2000 | ぶよぶよBOX (プレイステーション) ※プログラム補助 |
| | | 2001 | ザナック×ザナック (プレイステーション) ※FC版メイン、本体監修 |

——コンパイル時代から“Jemini Hirono”というお名前を使っておられますね。

広野 コンパイルでは「PAC」とか「MOO」とか、そういったクレジットネームを皆持っていました。それで私は「双子」を意味する“Gemini”を、語呂がいいので使おうと思ったんです。でも日本人が素直に読んだら「げみに」になってしまうと考えると、頭文字を“J”にしました。“ジェム”で宝石も意味するし、そこもいいなと。

※1 **ナイコン族** 当時のマイコン/パソコンは大卒初任給を上回るほど高価なものが大半で、興味はあるが購入できないという人たちが、若者を中心に多数存在していた。彼らはいつの頃からか、雑誌等で「ナイコン族」と呼ばれるようになる。知的好奇心旺盛な人が多く、コンピュータ本体を持っていないくても、店頭や知人宅のパソコンでプログラミングをマスターしてしまう者さえいた。

※2 **PC-8001** 最初期の国産パソコンのひとつ。1979年にNECより定価168,000円で発売。組み立て不要の手軽さとコストパフォーマンスの良さで好評を博した。

※3 **バリケードゲーム** ミグレムリン社のアーケードゲーム『ブロックード』（1976年）およびそれに類似したゲームのこと。日本ではタイトーが『バリケード』の名前で流通させたものがよく知られていたため、このように呼ばれることが多かった。映画『トロン』（1982年）に類似のゲームが登場するため、後にはトロンゲームとも呼ばれた。

※4 **『モンスターパニック』** 横方向から迫り来るモンスター群をビーム砲で撃退していく画面アクションゲーム。マシン語を始めて1ヵ月くらいの時に作り始めたものだそう。誌面掲載後、テープソフトとして市販もされた。

※5 **『I/O』** 日本初のマイコン/パソコン専門誌。1976年に創刊し、刊行は今日まで続いている。投稿ゲームプログラムが数多く掲載されたこともあって当時は特に人気が高く、芸夢狂人氏、中村光一氏といったスタープログラマーを輩出したことでも知られる。広野氏の言う別冊とは『マイコンゲームの本4』（1982年）を指す。余談だが、この号には「ぱっくまん」と藤島聡氏のゲームも2本掲載されており、そのうちの1本『グリーン・クライマー』にはコンパイルのマスコットキャラクター・ランダーがすでに登場している。

——ゲーム開発に至る経緯を教えてください。

広野 マイコンやパソコンが世に出始めた当初から、面白そうだなと思っていました。でも高価だし、しばらくは憧れを抱きつつお店で触るだけでしたね。当時、広島には第一産業というお店にコンピュータコーナーがあって、そこでパソコンを自由に触ることができたんですよ。さまざまな機種がずらりと並んでいて、それに触れようといわゆるナイコン族（※1）たちが集まって来る、黎明期ならではの熱気あふれる場所になっていました。当時こういうお店は日本各地にありましたね。

初めて自分のコンピュータを買ったのは81年。価格が少し下がってきたPC-8001（※2）と、16キロの増設RAMと一緒に。当初は訳もわからず雑誌に載っているプログラムなどを打ち込んでいただけでしたが、3〜4ヵ月触っているうちに「ゲーム作ってこういうことなんじゃないの？」と突然閃いたんです。もちろんいきなり高度なゲームが作れるはずもなく、最初はプログラムの改造から始めて、そこからちょっとずつ独学でプログラミングを覚えていきました。自分で作った初のゲームは、いわゆるバリケードゲーム（※3）でした。そんな感じで、しばらくはBASiCでやっていましたが、ある時誰かに

それを馬鹿にされたんですよ。「この野郎！」と思いながらマシン語の本を読んだら、それまで全く理解できなかったその本の内容が、なぜかその時に限って理解できたという。人間の可能性は無限ですね（笑）。以降、複雑なプログラムも少しずつ組むようになって、オリジナルゲーム『モンスターパニック』（※4）を完成させます。それを「I/O」（※5）に送ったら、別冊に掲載されました。投稿プログラムが採用されたのは後にも先にもこの時だけですね。ちなみに当時「I/O」誌上では、後にコンパイルと一緒に働くことになる藤島聡（※6）くんがすでに有名人になっていたんですよ。「ぱっくまん」というペンネームで何度もプログラムが掲載されていました。

広島では第一産業のほかに、松本無線とアーバン電子というお店がコンピュータに力を入れていて、やはり興味のある人が集まる場所になっていました。後者はのちにコンパイルを興す仁井谷正充さんが働いていた所です。それぞれの店にそれぞれの常連さんがいたんですが、藤島くんはアーバン電子によく出入りしている一人でした。私は第一産業が中心ながら三軒とも廻っていて、ある時誰かと「ぱっくまんも広島にいるらしいね」という話をしていたら「そこにいる彼だよ」と教えて

※6 藤島聡 「PAC 藤島」の名前で知られるプログラマー／ゲームデザイナー。広野氏と並んでコンパイルのシューティングを支えた一人であり、『ガルケープ』『ガーディック』『ファイナルジャスティス』『ブラスターバーン』といった作品を手がけた。その後コンパイルを離れ、1992年に株式会社フューバックを設立。

※7 『トランキライザーガン』 1980年稼働のセガ製アクション・シューティング。移植にあたってセガからの資料提供などは特になかったという。

※8 『サファリハンティング』 1983年にセガより発売。コンパイル最初期作品のひとつ。

※9 スプライト機能 移動キャラクターと背景の描画を別個に処理し、画面上で合成する機能。これによって少ない手間で滑らかにキャラクターを移動させることができる。アーケード基板ではよく用いられていたが、国産パソコンにおいてはMSX登場まで存在しない機能だった。

※10 アセンブラ 英単語と数値の組み合わせでマシン語プログラムを書くコンピュータ言語。同じマシン語でも、16進数をそのまま打つよりは数段楽にプログラミングできる。

※11 カタカタと打ち込んでいく PC-8001にはモニターモードといって、16進数でマシン語プログラムを入力できる環境が標準で用意されていた。

※12 ICE インサーキット・エミュレータの略。ゲーム機の基板からCPUを抜き取り、代わりにこれを挿すと、ゲーム機をパソコンのように直接プログラミングできるようになる。当時アーケードやコンシューマのゲーム開発には必需品だったが、きわめて高価であり、数百万円するものも珍しくなかった。なおMr.LOGICの詳細は不明。

でもらって（笑）。それが彼との出会いです。そうこうするうちに82年頃コンパイルが創業し、「アルバイトでゲームを作ってみないか」と、周辺にいた何人かをスカウトするんですね。藤島さんと私はその話に乗って、『トランキライザーガン』（※7）をセガSC-3000/SG-1000に移植しました。これが『サファリハンティング』（※8）です。プログラムは私、ドット絵は藤島くん。音はどうしたっけかな。

——SC-3000だと、PC-8001と同じZ80 CPUなので開発に入りやすかったと思いますが、ゲーム機特有のサウンドチップ

やスプライト機能（※9）には戸惑いませんでしたか？

広野 最初はよくわからないまま使っていましたね。Z80に関していえば、最初私はアセンブラ（※10）を持っていなかったんですよ。じゃあどうやっていたのかというと、ノートにせっせと16進数でプログラムを書いて（それがどう動くか脳内でシミュレートして）、ある程度プログラムが固まったら、カタカタと打ち込んでいく（※11）と。いわゆるハンドアセンブルですね。まだプログラムのサイズが小さかったので、そこまで苦ではなかったです。『サファリハンティング』からは結局アセンブラを使うことになるんですけどね。

SC-3000/SG-1000の開発に当初使っていたのはMr. LOGICという8インチのフロッピードライブを積んだ大きなコンピュータです。これがICE（※12）の機能を持っていたので、確かSG-1000のCPU部分に挿して使っていたはずなんです。ただ一台しかなかったもので、皆まず手持ちのパソコンでプログラムを作ってからMr. LOGICに流し込むというような作業を、初期にはやっていたと思います。その後NICE（※13）という、パソコンに繋がる安価なICEが導入され、これが一番よく使われ

ていましたね。最終的に6、7台あったと思います。MSXでも最初の頃は、MSXの開発ボードにNICE-Z80を挿してやっていました。

私自身の環境は、PC-8001の次がMZだったかな？ 記憶があやふやですが、その後『サファリハンティング』の完成報酬でFM-NEW7（※14）、Z80カード、5インチディスクドライブを購入し、しばらくはこの環境でCP/M（※15）を使ってやっていた。『ルナーボール』（※16）くらいまでそうだったと思います。

当時私は電電公社に勤めていて、コンパイルのアルバイトは掛け持ちだったんです。そのせいもあって次の『C-SO!』（※17）というゲームはなかなか完成しなくて。仕事の帰りにバイクでコンパイルに寄って、ちょこちよこやって帰る、みたいなことを続けて、結局2年くらいかかったと思います。完成したのはコンパイルに就職してからですね。

——『C-SO!』が発売されるまでの間にも、多数のコンパイル作品が発売されていますが、それらには特に関わっておられない？

広野 話を聞いたりテストプレイしたりする程度だったと思います。ただどこかの段階でサウンドのプログラムを手がけるようになった

たので、それで絡んでいるものはあるでしょうね。

——なぜサウンドのプログラムを？

広野 PC-8001にはビープ音のオン／オフをコントロールして音楽を作るという古典的なテクニックがあったんですよ。ゲームを作るなら、その構成要素として、音も当然触らないといけないだろうということで、マシ語を覚えた時にそれをやってみたんです。音を綺麗に出すためには画面を停めなければいけないなど制約も大きかったんですが、その後手に入れたMZやPC-6001では、もっと簡単にできたので、面白がってピポピポ

※13 **NICE-Z80** マイテック社製。マイテックはもともとワンボードマイコンのメーカーで、SC-3000用のBASICも実は同社が開発した。そのせいもあってか、これに繋がっていたのはSG-1000よりもSC-3000のほうが多かったそう。NICE-Z80は20万円前後で購入できたという。

※14 **FM-NEW7** 富士通を一躍人気パソコンメーカーの座に押し上げた名機FM-7（1982年）の後継。1984年に10万円を切る低価格で発売され、好評を博した。

※15 **CP/M** フロッピーディスク用のOS。Z80 CPUを使う環境では当時標準的な存在だった。

※16『**ルナーボール**』 コンパイルのファミコン作品第1弾となる変則ビリヤードゲーム。1985年にポニーキャニオンより発売。PC-8801とMSXにも発売されているが、そちらはルナリアン新谷氏がプログラムを担当した。広野氏版と新谷氏版は、同じ仕様書をそれぞれ独自に解釈して作っていたそうで、どちらがどちらの移植ということではないという。

※17『**C-SO!**』 1985年登場の一画面アクションゲーム。SC-3000/SG-1000版はセガ、MSX版はポニーキャニオンより発売された。

※18『**武者アレスタ**』『アレスタ』の系譜を継ぐメガドライブ用シューティング。1990年に東亜プランより発売。

※19 **MML** 文字と数字の組み合わせで音楽を表現する手法。たとえば「4分音符でドレミ」だと「C4D4E4」と表記する。

※20 **VIC-1001** コモドールジャパンより1981年に発売。定価69,800円という当時としては驚異的な低価格で話題となった。CPUには後にファミコンにもカスタム化して搭載されるMOS 6502を採用していた。

音楽っぽいものを鳴らしていました。そんなことをやっていたうちに、セガから来たSC-3000/SG-1000用のサウンドドライバに触れることになりました。それを解析していじくり回して、他のプロジェクトやMSXでも使えるようにしてみたら、以後はなし崩し的に私がサウンドドライバ担当になっていったという感じです。私は音楽の素養があるわけではないので、本当ならどこかのタイミングで、より専門的な人にバトンタッチしたほうが良かったんでしょうが、ほかにやりたいって言う人も出てこなかったんですね。厳密にいうと『武者アレスタ』（※18）の時に、一度別の人に任せたんですけど、すぐ退社しちゃったんですよ。あとPC-9801のサウンドドライバだけは、私ではないですね。

サウンド担当者は当初、曲だけで時間的に精一杯だったので、効果音は私が作ることが多かったんです。最初の頃はほとんど私ですね。『ザナック』もそうです。サウンドの制作環境について言うと、MSX-BASICで動くサウンドエディタを作って、それで打ち込んでいました。サウンドドライバ自身はマシン語で作ってあって、BASICのバックグラウンドで動くんです。音程はいわゆるMML（※19）で入力します。どんな機種のサウンド

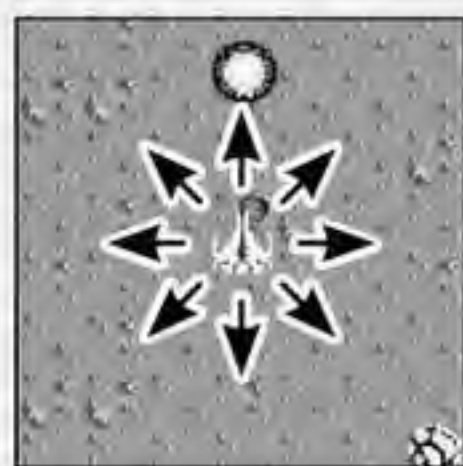
ドライバでもデータはほぼ共通になるようにしていたので、ファミコンの音楽もMSXで作っていました。ただMSXのPSGと違ってファミコンの音源は音色を変えられるので、その調整は最終的に実機に持っていてからやっています。

サウンド担当者からの要望に応じて、ドライバにはさまざまな機能を付け加えていきました。後にはMIDIをテキストに変換するソフトを作った人がいて、そのテキストからサウンドドライバ用のデータに直すことができるようになっていましたね。そういう仕組みは結構早い時期に出来ていたと思います。

『ザナック』開発へ

FamiSTG

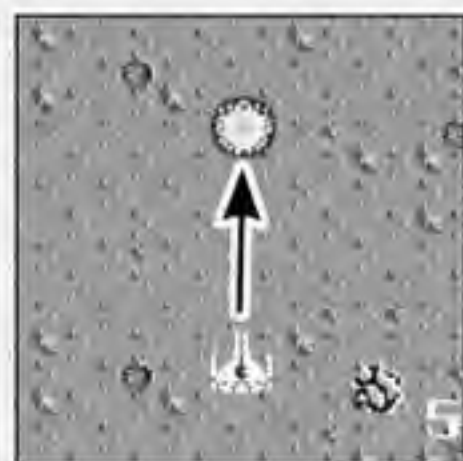
——『ルナーボール』からファミコンでのプログラムを担当しておられます。それまでとCPUが違って大変ではありませんでしたか？
広野 VIC-1001（※20）を持っていたので、そこは大丈夫でした。この機種でもやはりハンドアセンブルで簡単なデモを作ったりしていたのが、いい予習になりましたね。ただ資料は少なかったです。工学社の6502の本を一冊持っていただけで、一部の説明がすぐくわしくなかったのを覚えています。



FIRE 0

全方位弾

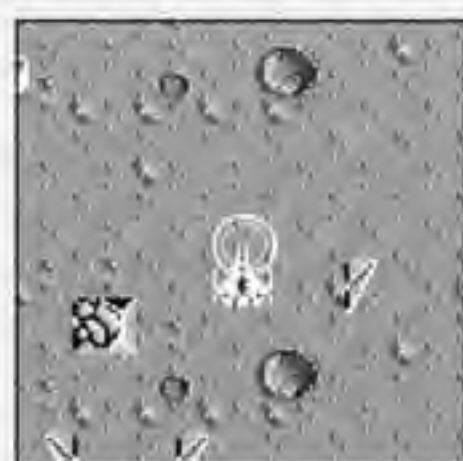
オールレンジキャノン



FIRE 1

貫通弾

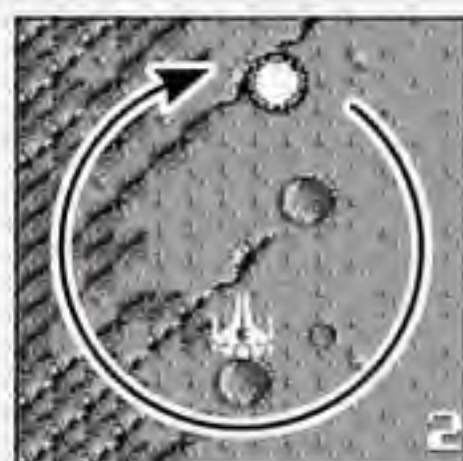
ストレータクラッシャー



FIRE 2

防御幕

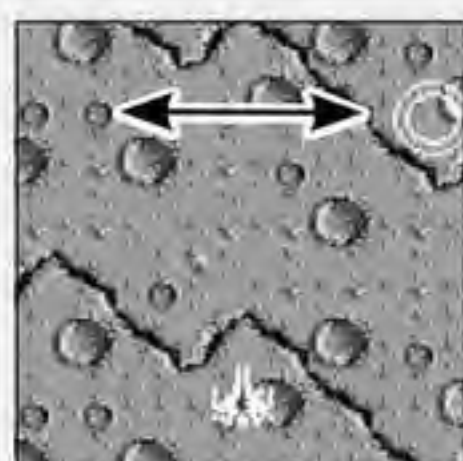
フィールドシャッター



FIRE 3

回転弾

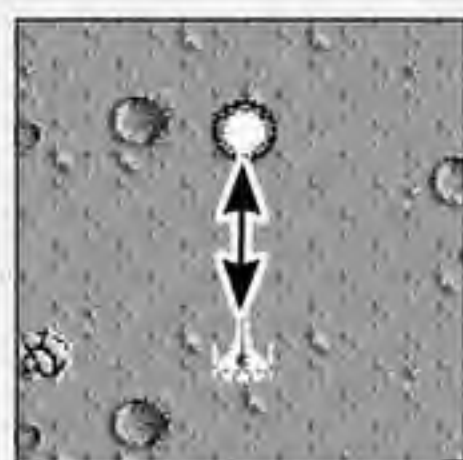
サーキュラー



FIRE 4

振動弾

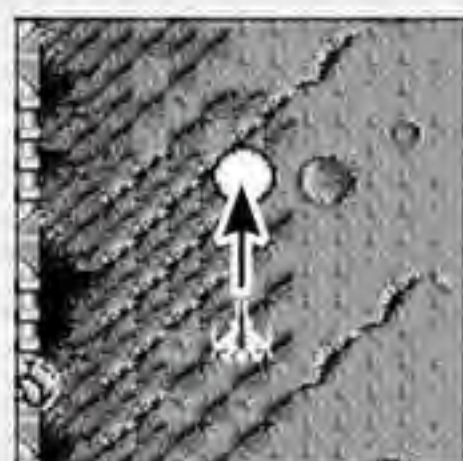
バイブレーター



FIRE 5

往復弾

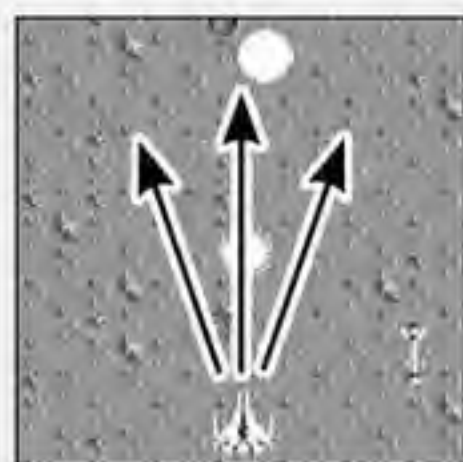
リワインダー



FIRE 6

反応弾

プラズマフラッシュ



FIRE 7

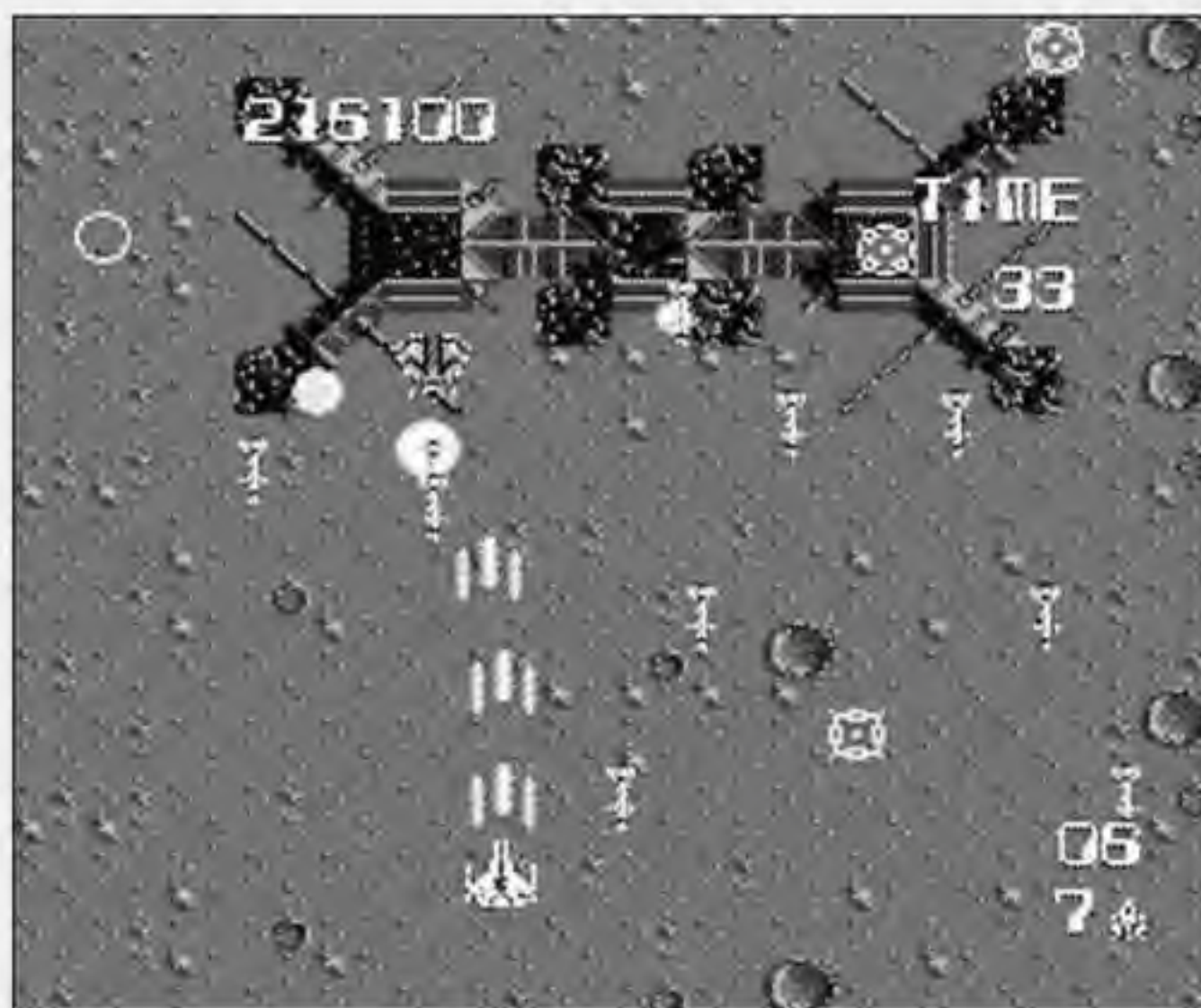
高速速射弾

ハイスピード

MSXで誕生し、ファミコンで開花した『ザナック』の魅力

『ザナック』はどこまでも変化に富むゲームだ。プレイ内容に応じて難度が自動調整されるので、敵出現パターンは常に変動する。プレイヤーは8種類のサブウェポンを局面に応じて使い分けつつ敵たちに対処する。サブウェポンのチョイスもまた敵の出現パターンに影響を与えるので、そこにもまた駆け引きが生じる。こんな風だから、基本的に遊びつくすということがないのだ。この点において『ザナック』と比肩するシューティングは今日なお数少ないといえるだろう。

最初に登場したのはMSX版だが、これは難度も高く、またハードの制限ゆえに荒削りなところもあるものだった。しかし同時代のMSXシューティングと比べればその爽快感は圧倒的で、高速スクロールによるスピード感や、最終面における渾身のビジュアル（特に擬似多重スクロール）は、見事というほかない。当時は「MSXにおける究極のシューティング」とさえ呼ばれたものだ。しかし数ヵ月後に登場するファミコン版は、さらにその上を行く完成度でプレイヤー達を圧倒した。発売前には「ザナック Mission 2」と銘打たれていたくらいなので、ファミコン版は移植というより続編に近い（実際ストーリー的には後日譚）。だからありとあらゆる要素が、大幅に進化を遂げている。ビジュアルはより美麗になり、高速スクロールは序盤から凄味を増して迫る。サブウェポンは二段階に進化するようになり、派手さとプレイの奥行きはぐっと膨らんだ。敵種やステージ数も大幅増、その一方で序盤の難度は初心者優しくかなり緩めに設定された。こうしたさまざまな改良から、計算と偶然が絶妙に交差する、唯一無二のゲームバランスが生まれたのであった。



『ザナック』ではほとんどの敵弾を撃ち壊せる。熾烈を極めるボスの攻撃に正面から全力で立ち向かう快感は、今のシューティングでは味わえないところだ

VICを使っていたから自分が担当になったのかというと、たぶんそんなことはなくて、順当に出番が回ってきただけだったと思います。

『ルナーボール』の制作には、任天堂から提供された専用開発機を用いました。PROS80(※21)というコンピュータに、白い弁当箱のようなターゲットマシン(開発用ファミコン)がつながっていて、そこへプログラムを送る——という形で開発するものです。キーボードがとても小さく打ち難かったので、ソースそのものはFM7あたりで打っていたんじゃないかな。おそらくPROS80でも5

※21 PROS80 任天堂製ゲーム機の開発機材を古くから手がけているインテリジェントシステムズ社が作ったものと思われる。ICE専用機ではなく独立したコンピュータであり、初期の開発現場でよく使用されていた。グリーンディスプレイ、キーボード、3インチフロッピードライブ(3.5インチではないことに注意)が一体になっている。キーボードは画面に折りたたむことができる。

※22 PROS86 型番から察するに、恐らくCPUがZ80から8086に置き換わったものと思われる。フロッピードライブはさすがに3.5インチになった。

※23 DICE-6502 ユニダックス社が販売していた、パソコンに接続して使えるタイプのICE。あくまで本家6502用であって、ファミコンのカスタムCPUに追加されたサウンド機能は使うことができない(つまり開発中は無音になる)。CPU変換ボックスなるものが付いており、これにファミコンのCPUを挿せばCPUエミュレーションではなく実チップを使ってテスト作動させることができたそう(この場合はサウンドが鳴る)。

※24 FMR 富士通の16ビットビジネスパソコン。1987年発売。FMR-60、R-50、R-30の3系統があり、特にR-60、R-50はビジネス機ながらそこそこのグラフィック性能を持っていた(640×400ドット以上で4096色中16色使用可能)。

※25 JANUS 寺本 本名は寺本耕二氏。85年~95年頃にかけてさまざまな作品でキャラクターデザインやグラフィックスを担当した。シューティングでは『ガルケーブ』『アレスタ』『ガンヘッド』『ゼビウス ファードラウト伝説』『武者アレスタ』『ガンナック』『精霊戦士スプリガン』『シルフィア』『スーパーアレスタ』などに関わっている。

※26 宮本昌知 コンパイルでは恐らく初のサウンド専任担当者。1985年~1990年頃にかけて、コンパイル作品の大半において作曲を担当している。

インチフロッピーを使えるようにして、それでファイルをやりととりしてたんでしよう。

『ザナック』の時にはPROS86(※22)という後継機が来ました。だいたい同じものなんですけどね。後にはPROS80Fというものもありましたが、いずれもメガROMには未対応。対応した公式機材は結局来なかったもので、後にはDICE-6502(※23)を使っていた。なお他に公式機材としてはドット絵デザイナーの専用機で、FMR(※24)にデジ

——『ルナーボール』の次にメインで担当されたのが、MSX版『ザナック』ですね。

広野 プロジェクト全体を仕切っていたのは仁井谷さんです。ゲーム制作に直接タッチしたところはそんなにはないと思いますが、完成までこぎつけることができたのは仁井谷さんがいればこそでしょう。ドット絵はJANUS寺本(※25)くん。サウンドは宮本昌知(※26)さん。ファミコン版も同じスタッフでほぼ完結していますね。

——取扱説明書に「3年越しの作品」との記述があります。ずいぶん紆余曲折があった？

広野 実は誰がどういう経緯でこのゲームを作り始めたのか、よく知らないんです。ともかく最初に作っていた人がいて、その人が何

らかの事情で作れなくなり、まず藤島くんが引き継いだんですよ。彼は非常に優秀な人間なので、空中物関係のシステムを一気に、そしてみっちり作り上げました。箱から出るパワーチップ(以下、「チップ」)を取ってパワーアップする仕組みも出来ていましたね。ランダーももういたんじゃないかな。この頃、藤島くんがランダーの仕様(※27)を細かくまとめたんだけど「撃つと赤色になる」っていうのは設定にないんです。あれは私が勝手にやったんですが、藤島くんは怒られたりはしなかったもので、問題はないんだと思われま(笑)。

この時点でわりとゲームっぽくはなったんですが、諸事情で藤島くんは別のプロジェクトをやることになり、私にお鉢が回ってきました。私が作ったのは残りの部分、つまり地上物、ボス、それと特殊弾(サブウェポン)関係一式ですね。空中物もファミコンで追加されたものについては私です。で、まずは特殊弾の話から。私が引き継いだ時点で「自機が撃てる弾」という枠が四つあって、うち三つは通常弾(※28)、四つ目は魚雷みたいな弾が時折発射されるという形になっていたんです。四つ目はおそらく地上弾を想定したものだったんじゃないかと思うんですけど空中物も地

※27 ランダーの仕様 ランダーは当時のコンパイルにおけるマスコット・キャラクター。仕様書は広野氏によると「あくまで一種の冗談として作ったもの」だそうだが、どうせ冗談をやるなら本気でやろうということで、内容はかなり詳細に詰められた。「色とかどっち向いた時口が開くとか口は三日月形ではなく上端は直線だとか『何も考えていない生き物です。間違っても追尾とかしてはいけない』とか色々指定されていた」(広野氏)



『ザナック』ではエクステンドキャラとして登場するランダー。

©PONY CANYON INC. ©D4Enterprise Co., Ltd.

※28 うち三つは通常弾 通常弾がパワーアップすると三列並行に発射されるようになるので、通常弾には三つの枠が必要になる。

※29『エグゼドエグゼス』 カプコンのアーケードシューティング。1984年稼動。コミカルなキャラクターと、それとは裏腹な高難度を特色とする。

上物も通常弾で破壊できるゲームなので、このままじゃ意味がない。じゃあ何か変な弾を撃つようにしよう、どうせならいろいろな種類の弾を撃てるようにしよう——と考えました。「遊んでくれる人にかくサービスしよう」という気持ちで、あれこれ詰め込んでいったんだと思います。そうやってあのサブウエポンの仕組みが出来上がりました。ところでMSX版ではサブウエポンの種類を色で識別させていたわけですが、あれはもう少しやりようがなかったのかと当時の自分に突っ込んでやりたくなりますね(笑)。せめてもうちよつと区別しやすい色を選べたんじゃないの

と。

地上物は私以前にも一応あったんですが、何種類かの地上物を単純に並べているだけだったんです。このやり方だと容量ばかり食って、広大なマップを作れないので、マップのシステムを全面的に書き換えました。空中物のプログラムを流用しながら、地形を「配置」するのではなく、スクリプトで「生成」するようにしたんです。たとえば森の中に川が流れている地形がありますね。あれは森と川の境界線になるパーツの位置だけを決めているんです。境界線と境界線に挟まれた場所には川のパーツ、その外側には森のパーツが自動で置かれるという仕組みです。川を蛇行させたいときは、ときおり境界線が右に折れる形のパーツを置くようにすると。そういうのをいくつか書いて、多少単調ではあるものの変化がある、長大なマップを作ったんです。

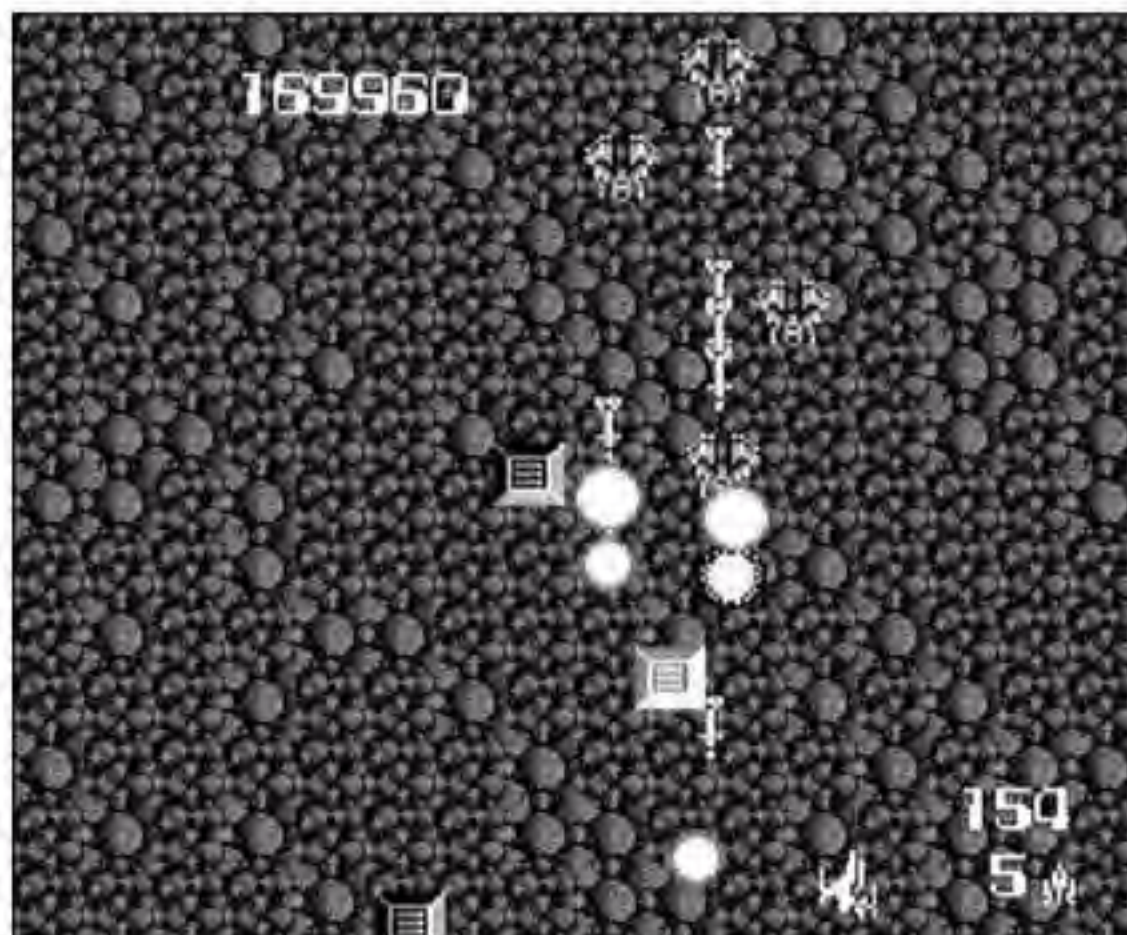
あれは攻略本などにはちよつと掲載できないくらい大きすぎて驚かされます。

広野 マップが長いならスクロールも速くしなきゃねということで、びゅんびゅんスクロールさせるようにしました。MSXは8ビット単位でしかスクロールできないので、スクロールが遅いとカクカクしてしまうんですが、速くすればスムーズに見えるので、その

ようにしたところもあったと思います。

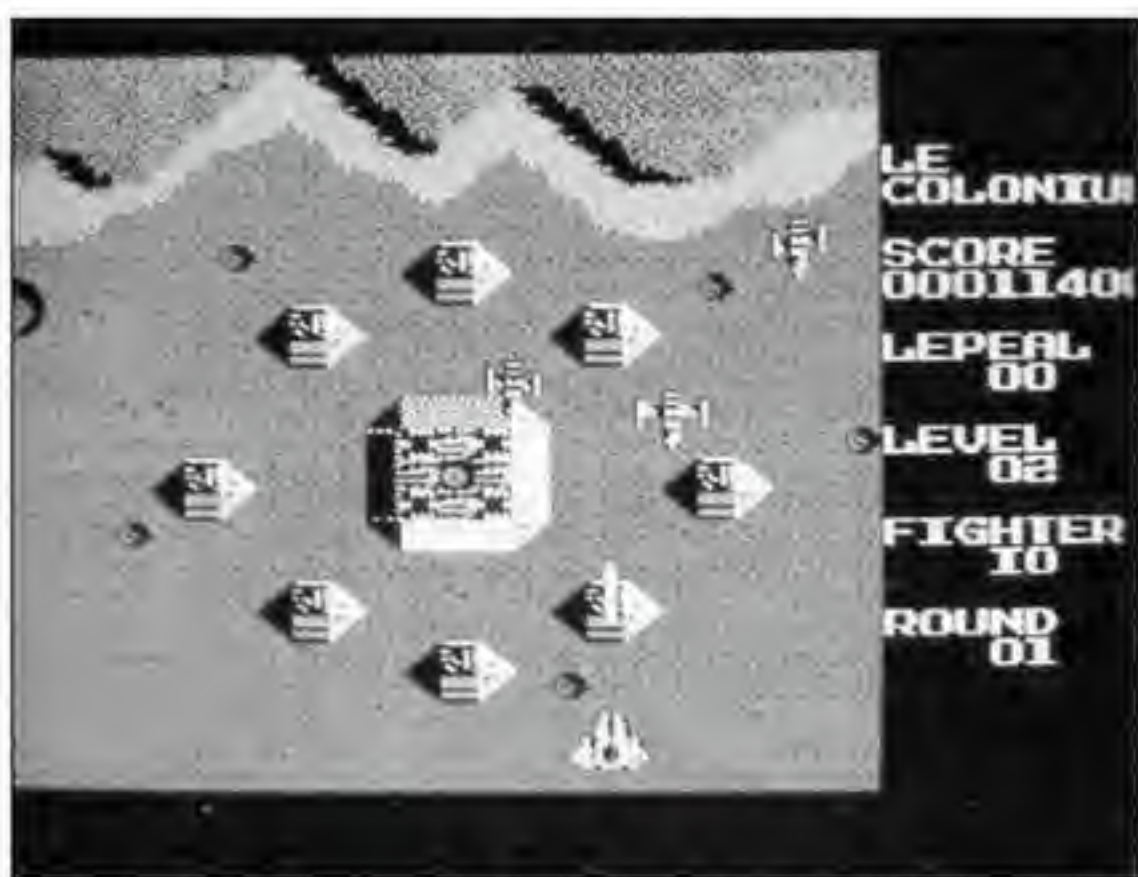
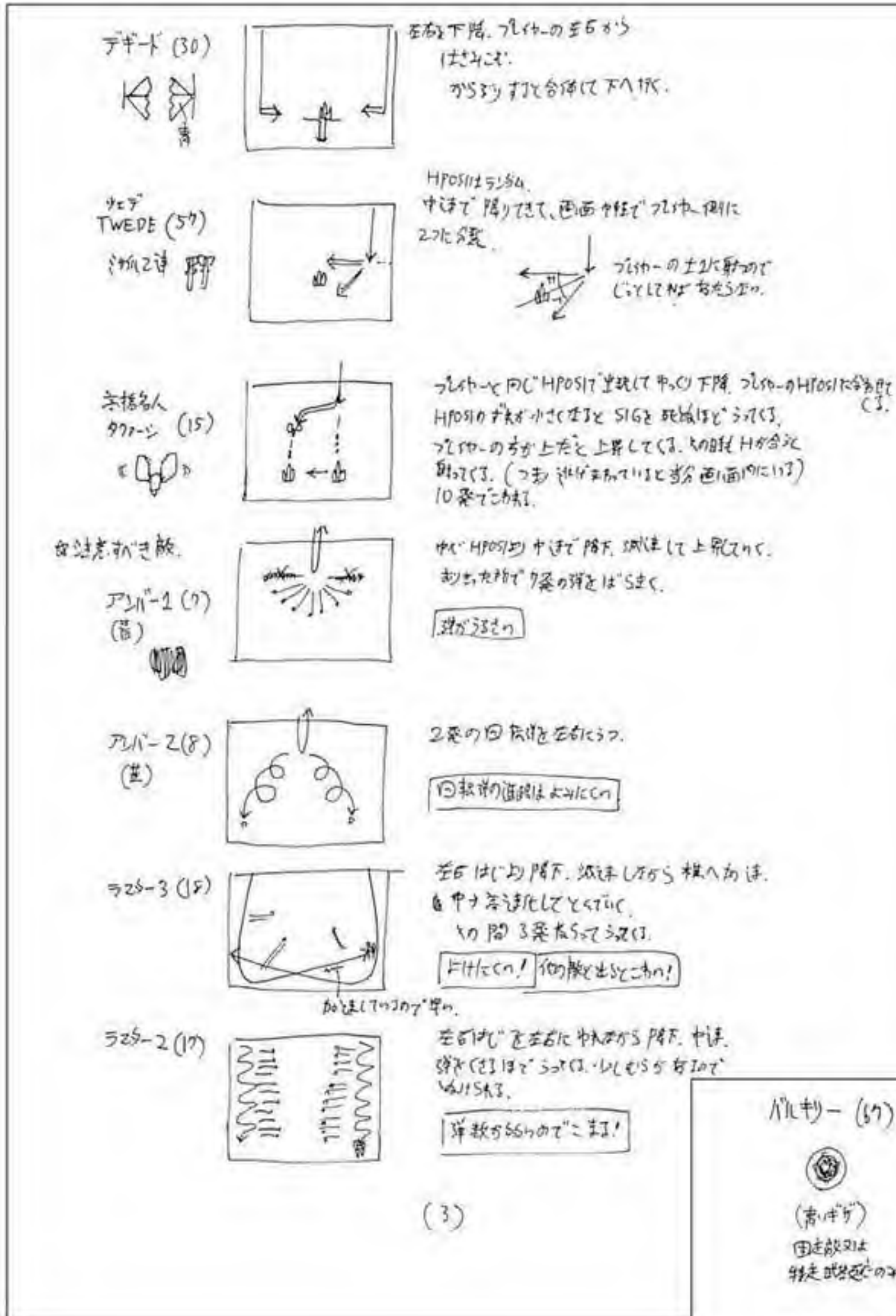
ときどき画面を停めてボスと戦わせるようにしたのは、やはり『ゼビウス』の影響ですが、パーツで出来た要塞は『エグゼドエグゼス』(※29)にヒントを得ています。あれと同様、倒したボスは綺麗さっぱり吹っ飛ばすつもりでした。実際MSX版ではそんな風にできたんですが、ファミコンだとデザインその他で無理があったので、残骸を残す形になったんです。でもあれはあれで趣があるかなと思っています。

ところでこのゲーム、開発当初は『ル・コロニアム』というタイトルだったんです。それが途中で『A. I.』に変わりました。「A. I.」というからには何か人工知能的なことをしないといけないだろう」ということで、恐らく藤島くんの段階で加わったのが、自動レベルコントロールシステム(A. L. C.)です。敵を倒した数、逃がした数、撃った数などをカウントして、だんだん敵がレベルアップしていくという、緩い意味でのA. I.っぽさですが、ここにも『ゼビウス』の影響があったはずだと思います。当時のシューティングゲームはなんだかんだで皆『ゼビウス』の影響を受けていますよ。むしろ無視するほうが難しかったと思います。その後どうい

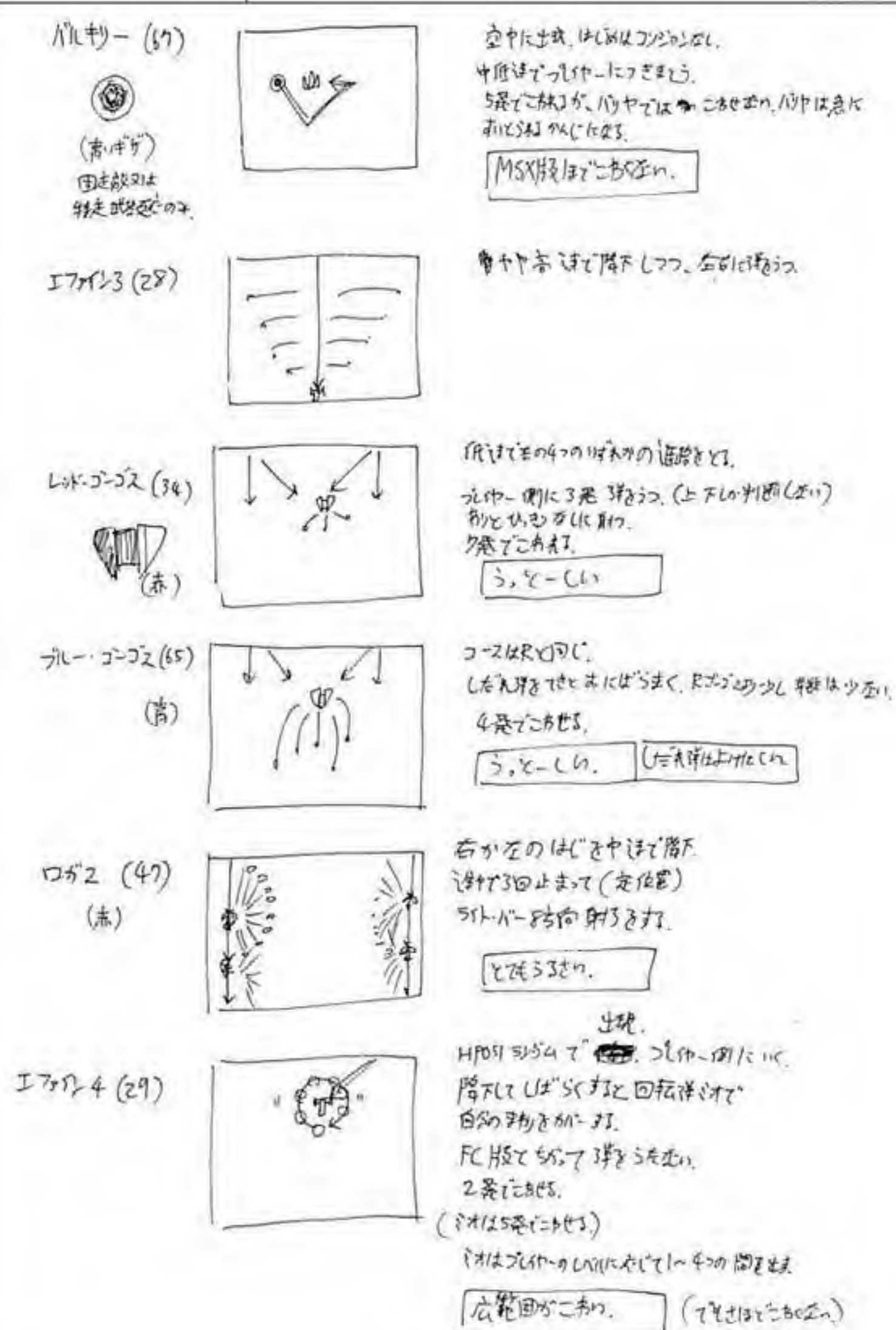


左の資料に「高橋名人 タクワシ」という記述がある。自機に向かって連射されるミサイルは迎撃可能だ。「たくさん弾を連射してくるので16連射の高橋名人から名前をとってタクワシなんです(笑)」(広野)

©PONY CANYON INC. ©D4Enterprise Co., Ltd.



MSX版『ザナック』は開発当初『ル・コロニウム』というタイトルだった。上はその開発時の画面写真。“LEPEAL”という数値が何を意味するのか、今となってはもうわからない



ファミコン版『ザナック』開発資料 [広野氏直筆]

経緯で『ザナック』という名前になったのか、私にはわかりませんが、寺本くんが付けた名前だとしたら、まあ納得です。ストーリーも寺本くんが作ったんじゃないかなあ。細部は私もいろいろ手を加えましたけど。

——影響を受けたシューティングはほかにもありましたでしょうか？ 例えば地上物と空中物を撃ち分けないゲームは『スターフォース』（※30）、弾種でパワーアップの系統が分かれるゲームは『ASO』（※31）といった先例がありました。

広野 『スターフォース』はよく知りませんでした。あれが流行った頃はあまりゲームセン

※30『スターフォース』 テーカン（現 コーエーテクモゲームス）のアーケードシューティング。1984年稼動。『ゼビウス』の影響を如実に感じさせるが、地上弾／空中弾という切り分けを排し、また連射に重点を置いたことで、それまでにないスリルと爽快感をシューティングに持ち込んだ。

※31『ASO』 SNK（現 SNKプレイモア）のアーケードゲーム。1985年稼動。当時のシューティングとしては抜きん出て複雑なパワーアップ体系を有する。多彩なサブウェポンが用意されていることもまた『ザナック』との偶然の類似と言えそう。

※32『魔城伝説』 コナミ（現 コナミデジタルエンタテインメント）のMSX専用シューティング。1985年発売。5種類の武器を使い分け、同じ武器を連続して拾うと2段階までパワーアップできる。

※33『グラディウス』 コナミ（現 コナミデジタルエンタテインメント）のアーケードシューティング。1985年稼動。そのパワーアップシステムが後世に与えた影響は、同時代のどのシューティングよりも大きいといえるだろう。

※34『スターソルジャー』 ハドソンのファミコン時代を代表するシューティング。偶然にもMSX版『ザナック』とほぼ同時期に発売された。前出『スターフォース』の影響を強く受けつつ、パワーアップや連射の爽快感をさらに強化している。『ザナック』ともども家庭用シューティングの基盤を築いた作品のひとつに数えられる。

ターに行けていない時期だったので。直接影響を受けているものがあるとすれば『魔城伝説』（※32）ですね。2回連続して同じサブウェポンを取るとパワーアップするのは、あそこから来たアイデアです。パワーアップに関して言うと『グラディウス』（※33）も全く意識していないとは言えないでしょうが、『ASO』は意識していないです。あと、ファミコン版『ザナック』でサブウェポン5番がレーザーになるのは『スターソルジャー』（※34）の影響だったはず。ゲーム自体はそれほどプレイしていないんですが、あれと同じようなレーザーを作る方法を思いついて、嬉しくなっちゃったんですね。MSX版にレーザーがないのは、その時点では思いついていなかったからなんです。そもそもMSX版にはサブウェポンのレベルアップという概念もまだなかったですからね。

——レーザーは『ザナック』のプレイングデモにもちゃんと出てきますね。

広野 デモは毎回違う武器を持たせています。パワーアップの違いで全2周、計16パターンあって、2周目の5番はレーザーになるわけですよ。ちなみにデモでの自機の動きは適当で、乱数で動かしているだけです。ただ乱数の初期値が一緒なので、電源入れなおすたびに同

じパターンになります。

——『ザナック』は非常にテクニカルにプログラムされていると思いますが、やはり徹底的にハードを研究した成果だったのでしょうか？

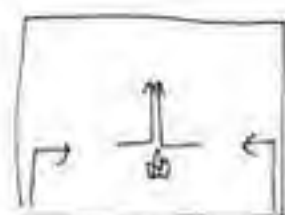
広野 MSXの時は結構研究したと思います。でもMSXって仕様書に書いていないようなテクニックを見つけても、機種によっては動かなかったりするんですよ。動作が保証されないのでは意味がないと思い知ったので、ファミコンの時にはそういうことをやろうとしませんでした。むしろ任天堂サイドから「実はこういう裏技的な使い方があるよ」って教えてもらうことがありましたね。そういう使い方を極力認めてくれる姿勢の会社だったんです。任天堂が言うなら問題ないだろうということで、そこは採り入れています。

——公式仕様だけで、あそこまでのものができてしまったということですね。

広野 というより、MSX1に比べたらファミコンのグラフィックス機能は天国なんですよ。（スムーズ）スクロール使えるわ、カラースプライト使えるわ。BG（背景）ももっと自由に描けるわ。MSX1から来た人間にしてみたら、ファミコンは「あれもできるこれもできる！」という感じだったんです。なら

★ 厄払い

8デギート (32)



デギートの後(7)から5段階、少し遅い。

とてつもない

アバ-3 (9)

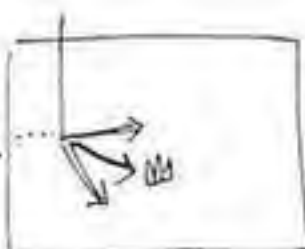


した"あ342は"5まで、

動きよけにくい。

トリア (58)

走動

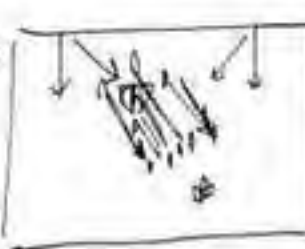


★ SIG 3時、H100/200、TWEEDERからプレイヤー側は+1.0.1の3方向に発生する。しこしていきとる。

2-3個出ると 死ぬまで

イコ-ゴ-ゴス (66)

(星)



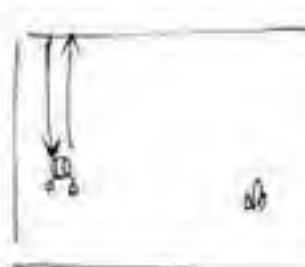
イコ-ゴ-ゴスと同じ。5発のSIGをプレイヤー側から射ては、おとむるに射つ。ワズでわかる。

× 50/50にSIGが発生、プレイヤーに

100%おとす

★ 気のせい

サ-ト. (61)



プレイヤーの反対の側に降下、少し停止、また上昇、定期的に出現、プレイヤーの武器パーティにぶつくと、たぶらかしと死ぬ。

BOXマ- (68)



BOXマ-の発生率。

(5)



サブウェポン5番の最大パワーアップ時の攻撃が、このレーザー。攻撃のグラフィックがそれ以前とまったく異なるので驚いたプレイヤーも多かった。※画面はプレイステーション版『ザナック×ザナック』収録の『ザナック』

【移植・復刻】PlayStation®Network ゲームアーカイブス『ザナック×ザナック』配信中・617円(税込)

©D4Enterprise Co., Ltd.

★ EX 敵 (千走) FC版

①



ワ-フ-としてきて、まわ-つていく。出現した時と、逃げた時(左側から)と。

②



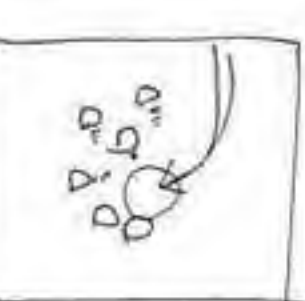
プレイヤーを追いかけながら、10回転を射つ。

③



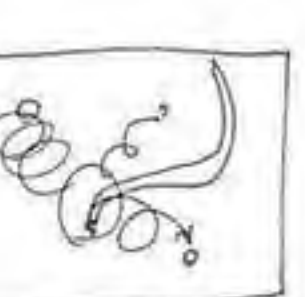
プレイヤーを追いかけながら、16方向に射つ。

④



プレイヤーを追いかけながら、おのれを射る。

⑤



プレイヤーを追いかけながら、10回転、3種類を射る。

(6)



ファミコン版のあとに発売された、MSX2版『ザナックEX』。ファミコン版をベースにしつつ、多少の改変を加えたもので、ストーリー的には、ファミコン版の戦いの後に起きた新たな戦い……という設定となっている。

【移植・復刻】Windows プロジェクトEGG『ザナックEX』
配信中・無料
(プロジェクトEGG月額会員登録が必要)

©2015 D4Enterprise Co., Ltd
©2015 MSX Licensing Corporation All Rights Reserved.
"MSX" is a trademark of the MSX Licensing Corporation.

ファミコン版『ザナック』開発資料 [広野氏直筆]

使わなきゃということ、できることはすべて詰め込みました。やはり「できる限りサービスをしよう」という気持ちがありましたから。

——ファミコンはむしろ「あれくらい出来て当然」という感じだったんですね！

広野 容量もちょっと多いしね。MSX1のROMが32キロバイトだったのに対し、ファミコンのディスクシステムは片面53キロバイト（※35）くらいありました。しかもファイルの読み出し方を工夫すると、それ以上のデータを作り出すこともできたんです（※36）。

——ファミコン版はより多くの要素が詰め込まれた一方で、プレイは若干易しくなりました。MSX版は全体に難度が高く、しかも画面が狭いのでより緊張感がありますね。

広野 MSX版の画面構成は一石二鳥なんです。描き換えなければいけない領域が狭いし、スコアの表示を背景から切り分けられるので、その分処理を軽減できる。でもファミコンのハードでは逆に、ああいう縦に切る画面構成ができないんです（※37）。だから横幅が広がって、動ける場所が増えました。結果として難度が若干下がりましたが、それを積極的に狙っていたわけではないんです。気持ち悪くはなかったので、そのままにしておい

たという程度。ただ序盤だけは意図的に難度を下げたように思います。「MSX版は難しい」という声はやっぱりあって、自分でもそう感じていたと思うんですね。それにファミコンはMSX以上に大衆向けですから。

ファミコンで加えた「箱に体当たりするといきなりフルパワーアップできる」という仕様は、結果としてサービスになりましたけど、ある意味偶然の産物です。MSX版では箱が白くて、撃つと色が赤・青・黄に変化して、中身が何かわかるようにしていたんですけど、ファミコンでは色を自由に切り替えるのが難しかったんですよ（※38）。だから点滅して中身がわかるようにしたと。チップ入りの箱は、点滅してチップが透けて見えるようにして、これで万事解決……と思ったら、穴がありました。敵が多数出てくる所では、スプライトがちらついて、点滅表示がうまくいかなかったってしまっただけです。チップがあると思って取りに行ったら、実はまだ開いてない箱で激突死、という事故が多発してしまいました。どうしよう——と考えて、逆転の発想に至ります。中身が透けて見えた時点で、もう突っ込んでもいいことにしようと。そして、そこからさらに発想を飛躍させて、チップ入りの箱はもう点滅する前からぶつかって

もいいことにしました。点滅前におつかりに行くのは賭けだし、賭けに勝ったならご褒美をとということで。でもご褒美がチップ1個だけというのもつまらないから、5個もらえてフルパワーアップできるように。こんな感じで、三段論法的にどんどん仕様が膨らんでいったんです。

——いきなりフルパワーアップは、復活時の救済として重宝します。ああいう救済措置は当時のシューティングには非常に珍しかった（※39）。実にサービス旺盛なファミコン版ですが、そういうえばディスクの片面しか使わないという点もまたサービスだったのでしょうか？

広野 あれは「片面で作ってね」と言われたのでそう作っただけで、なんでそういうことになったのかはわかりません。

——『ザナック』最大の特徴のひとつである、高速スクロール面についてお聞きします。ただでさえ高速なのにいつそう高速になってストロボ効果が発生し、画面が二重スクロールしているかのように見えるというあのテクニクには、誰もが驚きました。

広野 MSX版の開発中に、テストでいろいろやっている、偶然ああいう表示ができて、「これは多重スクロールっぽく見えるね」って

※35 片面53キロバイト 本来は64Kだが、全部をゲームプログラムに使うことはできない仕様だったそうだ。データ管理の仕方が独特だったという。

※36 それ以上のデータを作り出すこともできなそうです 「ディスクシステムは決まった順番でしかファイルにアクセスできないんですが、ちょっと変わっているのは、[A, B, C]という三つのファイルがあった場合、[A, B, C]を読む[A, Bは読むけどCは読まない]といった風に、条件設定ができるんです。Cを読んだときはBの一部を上書きするというようにすれば、同じファイルから異なるデータを作り出すことができました。これも任天堂の公式な仕様です」(広野氏)

※37 縦に切る画面構成ができないんです そのため数値情報の表示は最低限に絞られた。ファミコン版ではスコア、残弾数、残機数があるのみだが、MSX版ではそこにハイスコア、レベル値、ステージ数、サブウエポン番号、要塞登場時のタイムカウントが加わる。

※38 色を自由に切り替えるのが難しかったんですよ ファミコンは52色使えるが、好きな色を自由に選べる訳ではなく、まず3色1セットの「パレット」を作らねばならない。ひとつのsprayに使えるのはこの3色のみ。そして「パレット」は4種類しか作成できない。だから1画面内のsprayが表示できるのは、実質的に3×4=12色が限界となる。『ザナック』の場合は①青+白+黒 ②黄+白+黒 ③紫+青+白 ④赤+黄+白というパレット構成になっており、色彩の自由度はより制限されていた。

※39 非常に珍しかった シューティングでは当時ほかに前出『ASO』があった程度。

話になったんです。その場にデザイナーもいたので、私と彼のどっちが言い出したのかは不明ですが、ともあれそういうわけで、縦1セル(8ドット)単位の繰り返しでも違和感ない背景を、最終面用に描いてもらいました。この最終面のインパクトは、ファミコン版でもやはり再現したかった。でもファミコンで同じように8ドット単位のスクロールをやってみると、すごく汚く見えてしまったんです。ファミコンでは1ドット単位が当たり前なんだから、仕方ないですね。1ドット単位を維持したまま、同じ速さでスクロールできるようにするため、画像データの転送量と

転送速度をちまちま計算して、チューニングを重ねて、やっと1フレームで8ドット分スクロールするところまで持っていました。同じような高速スクロール処理は『ガンヘッド』でもやってますね。あれは最初そこまですべて高速になるゲームじゃなかったんですが、開発終盤に加速・減速がほしいと言われたので、高速スクロール処理を導入したんです。

『ザナック』一問一答

FamiSTG

——好きなサブウエポンはどれでしょう？

広野 MSXでは7番が最強でしたね。でもファミコンでは画面の横幅が広くなったおかげで、なかなか敵に当たらなくなっていました。ファミコン版だと3番が個人的にはお気に入りです。とにかく防御！ 防御！ ただ最大レベルまで上げちゃうと滅多に死ななくなるので、そのゲーム性はどうなんだとは自分でも思います(笑)。

——敵機についてもお気に入りなどありますか？

広野 横からすごい加速で飛んでくる、紫色のラスターです。私は何故か「キタロウ」と呼んでいました。あの軌道が結構好きなので、『ガンヘッド』にも同じように動く敵を出し

ましたね。激しく攻撃してくるわけでもなく、耐久力があるわけでもないのに、すごく殺られやすい。こういう「大したことはないはずなのになぜか強い」と思わせる敵機が好きなんです。自機の反対側から出てくるから、開幕迎撃できないことと、ほんのり弾を撃つてくるところが、殺られやすさの要因ですね。——敵機ではカルラ(弾を当てても倒せないが、自機が接触すると消える)が斬新でしたが、ザナック以外ではこのような敵キャラを見た記憶がありません。

広野 普通とは違う方法でなければ倒せない敵を作りたかったのと、自分の攻撃が無効化されるっていうのをやりたかったんだと思います。あと特殊弾を消耗させるっていうものかな。弾数制限のない3番も、あれには引っかけちゃいますしね。

——自分の攻撃を無力化するという意味では、カルラよりもむしろ大型空中物がその役割を果たしています。ちなみに大型空中物がレーザーだけ跳ね返せないのは、それだけレーザーが強いかから——じゃなくて、レーザーの跳ね返しを表現するような器用なプログラムを組めなかったからです(笑)。

——SFな世界設定なのに妖精が助けてくれるのは何故なんですか？

広野 妖精のドット絵を打ったのは私なんです

が、世界観については何も考えていなかったと思います。MSX版には出ないから、ファミコン用のドット絵エディタで何となく打ったものを、そのまま使ったとかじゃないかなあ。あと当時「パイロットが実は女性でした」みたいなゲームがいくつかあって、それは面白くないよなと思っていたのは覚えています。主人公はあくまでムサイ男で、色気(?)の担当は別にしよう、みたいなことは考えていたはず。そういえばファミコンの『タッチ』で女の子の人形を描いたのも私です(笑)。ドット絵を打ったゲームは他にもあって、たとえば『ルナーボール』は、文字も含めてほぼすべて私が打ちました。月面の模様はさすがに寺本くんがやっていますけどね。まあ、自分で打っていたのはあくまで初期だけです。後の水準のものはとてもじゃないけど打てません。

『ルナーボール』の頃には、ファミコンのコントローラで入力する、公式なドット絵エディタを使ってました。『ザナック』の時に使っていたのはそれよりは使いやすいものだったと思いますが、ちよつと自信がありません。——ラスボスを倒したあと、自機がやたらに増えますね。2周目があるわけではないので

意味がない気もするのですが……。

広野 まず、クリア時に残機がたくさんでも1機でもスコアが同じっていうのはつまらないと思ったので、残機×10万点のボーナスが入るようにしたんですね。

で、ラスボスを倒したのに0点ってことはないでしょうということ、200万点入るようにしたんですが、8万点ごとに1機増える仕様だから、そうすると当然そこで25機くらい増えるわけです。で、その分も残機ボーナスに加算される。要は、ラスボス撃破後にエクステンドを無効にしなかっただけなんです。別にそれで何の問題もないと思ったので。

ところで残機ボーナスに関してはちよつと裏技があるんです。サブウェポンを取るとそれに対応する敵が出てくるじゃないですか。あれで、特定段階の3番を取るとタクワシが出てくるんです。こいつは自機と軸線があったら弾を撃ってくるんですが、逃げ回っていればいつまでも画面に残り続ける。ラスボス戦でうまく3番を残しておけば、ラスボスを倒した後にもタクワシを残しておくことができます。で、さすがに残機ボーナスの力ウント中は自機のエクステンドを無効化してあるんですが(8万点で1機増え、1機につき10万点入ってきたら無限ループになってし

まうから)、このときタクワシの弾を撃って点を稼ぐと、その分ではエクステンドできてしまうんですよ。これも残機ボーナスにカウントされるので、ずっと繰り返しているとカリストできてしまいます。

——なんと！ 発売から30年近く経った今になつてそんな技が……！ 『ザナック』にはまだいろいろな謎が埋もれています。日本版(ディスクシステム)と海外版(カートリッジ)の違いも、そのひとつですね。

広野 海外版に先駆けて、まずMSX2版(『ザナックEX』)を作っています。それにはBGMが追加されているんですが(※40)、海外版にもそれが入っています。あと経緯はまったく思い出せないんですが、一部のBGMが若干調整されていますね。音程がやや低くなり、音色も少し変わりました。そのせいか時々誤解されますが、音源そのものは日本版も海外版も一緒です。ディスクシステムの拡張音源は日本版のほうでも使っていません。

海外にはディスクシステムがないのでメガROM版——実際は0.5メガくらい——を作ることになったわけですが、音楽以外で大きな変更はなかったはず。強いて言えば開始画面にメニューを作つて、そこでコンティニューを選べるようにしたことくらいでしょ

※40 BGMが追加されているんですが ステージBGM2曲、未使用曲2曲の計4曲。

※41 ワークRAM 計算した結果を一時的に保存しておくためのメモリ領域。複雑な計算や大量のデータ処理をする際には特に重宝する。MSX1には最低でも8キロバイトあったのに対し、ファミコンには2キロバイトしかなく、この点においてはファミコンのほうが扱いにくいものだった。

※42 2キロバイトでなんとかしないといけない 広野氏によると、スタック領域とスプライト処理でどうしても1キロバイト近く使うことになるので、自由に使えるのは実質残りの1キロバイトくらいだそう。画面のどこに何を置いているかという情報を管理するだけでそのうちのかなりの部分を持っていかれてしまうという。

うか。ただ目立たないところではいくつか変更があります。例えば裏技をいくつか追加しました（面セレクト、デバッグモードなど）。あと実は、爆発パターンがかなり間引かれています。なんでそんなことになったかという、ファミコンってワークRAM（※41）が非常に少ないんですよ。ディスクシステムだとディスクから読み込んだプログラムを記憶しておくためのRAMが使えるのでそこまで気にしないでいいんですけど、ROMの場合はたった2キロバイトでなんとかしないといけない（※42）。さあ困ったということ、地上物、それもあまり目立たないであろう爆発パ

ターンをかなり削ることにしたんです。要塞の破壊され方は、よく見ればだいぶん違うはずですよ。たとえば斜め方向に角が出ている要塞パーツ、あれはディスク版では破壊するとちゃんとその形に壊れるんですけど、ROM版では全部十字型に壊れます。

ROMのほうが容量が大きい分だけ好きなことができるのかと思ったら、実態はむしろ逆だったんですね。

『ザナック』の子孫たち

FamiSTG

——コンパイルシューティングは1面が長くなる傾向があったように思います。

広野 それはわりと私のせいですね（笑）。最終的なバランスを決めていたのも、当時は私でしたからね。ファミコン版『ザナック』に関していえば、全12面であることを考えれば、1面あたりはそこまでめちゃくちゃ長いわけでもないと思うけど……。ともかく私は、その面を出したいものを全部盛り込んでしまっただけです。作っている最中は感覚が麻痺するのかもしれない。これは悪い癖です。

——『ザナック』の後継的要素を持つ作品としては、『ガンヘッド』や『ガンナック』などを手がけておられましたね。

●ザナックストーリー

最初是一个点だったのかもしれない。数千年の年月を経てそれは宇宙を覆うほど巨大になっていった。はるか昔有機知性体が生み出したシステムは、有機知性体がいなくなった今日も活動を続けていたのだ。このシステムはある目的をもっていた。アイコン（聖像）を正しく開いたものには知識を、誤ったものには攻撃—滅亡—を与えるという目的を。

ある日、アイコンの一つが誤った方法で開かれた。システムは正しく作動し攻撃を開始した。おなじものたちがこんどは正しくアイコンを開放した。アイコンはシステムの中核に攻撃中止を伝えた。だがここでこのシステムを作った有機知性体もおそらく知らなかったであろうが、システムはこの中止の命令を無視したのだ。システムはこの時点で単なる殺戮装置と化した。

アイコンを開いたものたち—人類—は危機的状況におちいった。アイコンは幸い正常に作動し、手持ちの知識を人類に与えたが、所詮システムのセンサーにすぎないイコ

ンでは、システム全体に対する知識を得ることはできず、その圧倒的攻撃力の前に人類のくり出す攻撃部隊は次々に撃破されていったのである。

いよいよ人類が滅亡の危機に瀕したとき、一つの可能性が提起された。

「システムは基本的に戦略マシンであり、多数同士の戦闘を想定している。単独でシステムに向って行けばシステムは効果的に対応できないのではないか。」

危険な賭けであった。だが可能性を求めてこの計画は実行された。新型戦闘攻撃機AFX-5810=ZANACを制作し、単独でシステムの中核に侵入しこれを破壊した。危機は去った。——と思われた。

しかし敗北を喫したシステムは、爆発寸前他のシステムにこの事態を連絡したのである。すでにいくつかのコロニアムは連絡を絶っている。今回のシステムは前のシステムの数倍はありそうであった。最新鋭AFX-6502=ザナックが残された時間のなか再び単独で飛び立っていた。

ファミコン版『ザナック』取扱説明書に掲載されたストーリー。「再び」とあるのは最初のMSX1版『ザナック』での戦いに続いて二度目ということ。物語がながっているのだ

80年代後半からのシューティングは、否応なく高難度化の傾向を強めていきました。そして昨今の「シューティングの高難度化による客離れ」が問題視されるような状況に行き着くわけですが……。

高難度化は、ハイスコア文化やゲームセンタリーのインカム主義がもたらしたものかもしれない。あるいは現在は主流の弾幕シューティングが初心者にはひどく難しそうに見えるという印象面に起因するものかもしれない。弾幕シューティングについてはどのように思われますか？

広野 需要があるのは理解できますが、ひとりの作り手として「自分は弾幕が好きじゃない」とは感じます。ずっと緊張を強いられるゲームは好きじゃないんです。それを自覚したのは、あるシューティングを開発したとき、『ザナック』以上に大量の弾を出すようにした時でした。狭い、と思ったんです。『ザナック』の時点では、自分がどんなシューティングが好きなのか、まだ明確には意識していませんでした。

『ザナック』の敵弾は16方向にしか行かないんですよ。処理を軽くするためにそうしたんです。要塞が撃つ弾は縦横に少しぶれさせ、わざと半端なところに飛ばして死角をなくし

たりもしていますけど、とにかく基本は16方向なんです。それをその後で作ったシューティングでは32方向にしたんですね。ある程度処理の軽量化に目処がついたので、やってみたんです。それで扇状に弾を撃たせたら……そりゃ狭くなりますね。そのうえ敵が半端に固いし、攻撃は激しいしで、これはキツいなと。でもそういうことに気づくのは、やっぱり作り終わってからなんです。作ってる最中は（制作期間が短い場合に顕著ですが）、難しいとかやりすぎだとか、自分では気づかないんですよ。誰よりも馴れてるから。

誤解しないでほしいんですが、面白い／面白くないはまた別の話です。すごく難しくても最高傑作だと言ってくれる人もいますからね。あくまで難度だけの話です。普通の人にとっては、作ってる人間がちょっとヌルいかなと思うくらいで、十分難しい。それがだんだんわかってくるのはもう少し後の話です。そして『ザナック』の時はまだ、そういうことをほとんど意識していませんでした。MSX1版もたいてい高難度にしたつもりはなかったんですけど、それでも「難しい」って言われたくらいだから、高難度を目指さなくてよかったんですね。

自分で難しさに気づかないから、作って

るゲームもだんだん弾幕に近づいていったわけですけど、ある時期から「これを突き詰めると袋小路だ」と思い、そっちは避けるようにしたつもりなんです。32方向に弾を出すにしても、ぎっしりな弾は極力撃たないようにしています。弾幕っぽい弾を出すときには隙を作る。自分めがけて撃ってくるので、反対側に行けば来ないとか、特定の範囲だけが危険になるようにするとか、そんな風にして安全圏を作るようにしました。

結局最初に『ザナック』を作ったおかげで、弾幕的な路線を突き詰めてはダメだと自ら思い知ったんですね。ただ『ザナック』を弾幕シューティングの元祖のひとつだみたいと言う人もいますし、その後の弾幕シューティングに多少なりとも影響を与えているんだとしたら、私が言えた筋ではないのかもしれないが。

弾幕シューティングが駄目だと思っているわけじゃないんですよ。好きな人が好きなのはわかります。でも、確かに一見さんにはとてもプレイできないゲームではあるんですよ。そんなことはシューティング作ってる人なら百も承知だと思うんですが、それでも弾幕シューティングが圧倒的に多いのは（現在のプレイヤーの好みに合わせているからだけでは

※43『ザナック×ザナック』 コンパイル最後のゲームとなったプレイステーション作品。2001年発売。グラフィックやシステムを時代に合わせて進化させた『ザナックネオ』と、ファミコン版にさまざまなバリエーションを持たせた元祖『ザナック』の二本立てとなっている。元祖『ザナック』のバリエーションには「DISKバージョン」「ROMバージョン」「SPECIALバージョン」「スコアトライアル」があり、難度やアレンジ具合にかなりの幅が持たせてある。なお当初2枚組で発売予定だったのが、結局1枚になった経緯については、広野氏もご存知ないとのこと。



【移植・復刻】PlayStation®Networkゲームアーカイブス『ザナック×ザナック』配信中・617円(税込)
©D4Enterprise Co.,Ltd.

「コンパイル最後のシューティング」 『ザナック×ザナック』

FamiSTG

なくて、結局作ってる人たちがそれを作りた
いからじゃないんでしょうか。ともあれ、ほ
かのタイプのシューティングがもっとあつて
もいいはずだとは思っています。

——完全新作の『ザナックネオ』と、元祖『ザ
ナック』が追加モードを搭載して収録された
『ザナック×ザナック』(※43)はまさに、弾幕
シューティングが主流になっていく過程にお
いて、一石を投じようとしたゲームだったよ
うに思います。

広野 『ザナックネオ』のほうは、ぴったり

くつついて指示していたわけじゃないんです
けど、ある程度バランスのいい物が作れたと
は思います。世間一般での評価はそんなに高
くないかもしれないけど、チャージショット
で敵が連爆していくシステムは、個人的には
すごく気に入っていますね。あとリメイクし
てみて、やっぱり寺本くんは天才だったんだ
なと思いました。『ザナックネオ』の開発中、
最初に上がってきたドット絵は、弾がとても
見づらかったんです。ファミコンのほうが絵
がしよぼいので、見分けるのも難しそうなも
んなんですが、そうじゃないんですね。色も
キャラクター数も制約がある中で、地上・空中
それぞれの世界をちゃんと描き分けていたん
ですよ。そこはデザイナーの力なんだとい
うことがよくわかりました。

——『ザナック×ザナック』に収録されたフ
ァミコン版『ザナック』の移植についても、
しっかりした再現と調整が行われていると思
います。あの再現度でありながら、エミュレ
ーション技術は用いていないそうですね。

広野 ネイティブで、しかもアセンブラで作
っています。アセンブラで作ったプレイステ
ーションのゲームなんてそんなになんじや
ないかな。サウンドドライバもアセンブラで

一から組み、ファミコン用のサウンドデー
タを読めるようにしたんです。ところがプレ
イステーションの音源って、矩形波をうまく鳴
らせないんですね。サンプリング音源で作っ
た矩形波は、濁っちゃうんですね。音程別に
矩形波をいくつか用意してみたりとか、いろ
いろ工夫したんですけど、どうしても元と同
じ音が出なかった。だから効果音のデータを
全部打ち直して、元の音になるべく近い音が
出るように細かく調整しました。そこまで気
合を入れてやったんですけど、結局プレイヤー
の皆さんには「音が違う」と批判されて終わ
りました(笑)。こだわりすぎたのが、かえ
って仇になったという。元の曲を録音して使
えば音は良くなったんだろうけど、そうする
と細かいコントロールができなくなるんです
よ。今考えても、悩ましいところですね。

ゲーム部分に関してもエミュレータではで
きない調整をしています。ファミコンって縦
240ドットあるんですが、プレイステーション
は縦224ドットしかないんですよ。だ
から画面をつぶさない限り座標が合わないん
ですね。しょうがないから敵のパラメータを
全部いじり直して、224ドットでもだいた
い同じ動きになるように調整しました。

またファミコンのスプライトは、画面外に

※44「血を吐きながら続ける悲しいマラソン」『ウルトラセブン』第26話で主人公が発する言葉。宇宙人对地球人の兵器開発競争を、このように喻えた。



ファミコンのディスクシステム用ディスクカードは表裏の両面にゲームを記録でき、対応ソフトは両面を使うものが多かった。『ザナック』はディスクカードの片面だけを使用するソフトだったので、店頭のディスクライターで片面の空いたディスクカードに『ザナック』を書き込んで遊んだ……という人も多かったのではないだろうか

出て行くとき、少しずつスーツとは行つてくれないんですよ。パツと消えてしまう。それをそのまま再現するのも面白くないので、ちゃんと少しずつ出てくるようにしました。

こんな感じで、実は完全移植じゃなくて雰囲気移植なんですけど、敵の動きに関して「何か違うぞ」とは言われることは、ほとんどありませんでした。

あと、チップの出現法則を変えましたね。スコアの算出根拠を確か100の位にしていたんですけど、あまり面白くないので位を変えたんですね。そしたらそこは突っ込まれました。お陰で開幕時のパターンが違うじやないかと。

いかと。これについては「うん、ごめんね」と謝ります（笑）。

——さきほど『ザナック』は弾幕の元祖というお話がありました。『ザナック×ザナック』で新たに追加されたスコアトライアルは確かに、弾幕版『ザナック』ともいうべき激しさでした。

広野 あれは好き勝手にやらかしました。もともとファミコン版、特に要塞部は、ワークRAM不足から来る敵の弾幕切れもゲームバランスの一部になっていたので、逆にワークRAM不足が起きなかったらどれだけ上げつけない攻撃になるのか、個人的に興味があったんです。やってみると、案の定えげないことになりました。普段はポリシーとして高難度を売りにする気はないんですが、あれはまあオマケだから、いいよね？

——もし今後『ザナック』の新作を作る機会があるとしたら、どんな風にしたいですか？

広野 「自分で遊んで楽しめるものを」。そして「とにかくプレイヤーに大サービスを」。これを持論に、ずっとゲームを作ってきました。『ザナック』ではその結果として、弾も敵もわらわら出て、プレイヤーの攻撃も派手になったわけですよ。でも、さっき弾幕の話でも言いましたが、このベクトルを突き詰めて

いくといつか袋小路になると思いました。敵がどんどん強くなり、自分もどんどん強くなる。「血を吐きながら続ける悲しいマラソン」(※44) ってやつです。じゃあ『ザナック』の延長線上にあるのは何なのか。『ザナック×ザナック』の時は、結局明確な答えを出せなかったんですけど、今度『ザナック』の続編を作るとしたら、もつと基本に立ち返って、「きちんと対処すれば難易度はある程度コントロールできる」「危険なところと安全なところのはっきりしている」という方向にちゃんと特化させていくんじゃないかと思っています。『ザナック』の時にハードウェア制限のおかげで「結果的に」できてしまったところ——たとえば要塞の弾切れや、安全地帯ができてしまうこと——を、ちゃんとコントロールして作りたい。そしてもちろん、楽しいものになりたい。ひとことでまとめると「丁寧に作りたい」という当たり障りのない言葉になってしまいましたが（笑）。

——『ザナック』の先にあるもの、ぜひ見てみたいです。今後のご活躍も楽しみにしております！

ファミコン・シューティング年表

List=編集部

ファミコンで発売されたシューティングゲームの年表を掲載し、特集の総括としたい（ゲーム全体ではなく部分的にシューティングゲームシーンが取り入れられているタイトルも掲載していることをご了承ください）。特集内では、ほぼすべてのタイトルに触れたつもりだが、今回はカタログ的な特集ではなく、コラム的アプローチでの特集であった為、いくつか紹介できないタイトルもあった。いずれ別の機会に紹介したいと考えている。今や入手が困難なタイトルも存在するが、公式の復刻やダウンロード配信などで、すべてのファミコンシューティングを今からでも遊び直せる時代が来ることを願ってやまない。

発売日	タイトル	発売時メーカー			
1984/7/4	ドンキーコング3	任天堂	1987/12/7	ジェイジェイ	スクウェア
1984/9/7	ギャラクシアン [ROM版]	ナムコ	1987/12/11	トップガン	コナミ
1984/11/8	ゼビウス [ROM版]	ナムコ	1987/12/26	アタックアニマル学園	ボニーキャニオン
1985/2/11	エクセリオン	ジャレコ	1988/1/14	コナミワイワイワールド (※)	コナミ
1985/2/15	ギャラガ [ROM版]	ナムコ	1988/1/27	ガンスモーク [DISK版]	カプコン
1985/2/22	バンゲリングベイ	ハドソン	1988/2/5	ガーディック外伝 (※)	アイレム
1985/4/4	フォーメーションZ	ジャレコ	1988/3/11	ツインビー [DISK版]	コナミ
1985/4/17	スペースインベーダー	タイトー	1988/4/16	怒II	ケイ・アミューズメント
1985/6/25	スターフォース	ハドソン	1988/5/2	ファイナルコマンド 赤い要塞 [DISK版]	コナミ
1985/7/9	フィールドコンバット	ジャレコ	1988/6/20	1943	カプコン
1985/8/1	フロントライン	タイトー	1988/7/12	亜空戦記ライジン [DISK版]	スクウェア
1985/8/28	ゲイモス	アスキー	1988/7/29	グレートタンク	SNK
1985/9/9	バトルシティー	ナムコ	1988/8/5	爆闘士バットンくん	ソフトプロ
1985/9/20	ブーヤン	ハドソン	1988/8/26	亀の恩返し (※)	ハドソン
1985/11/14	スカイデストロイヤー	タイトー	1988/10/21	ビッグチャレンジ! ドッグファイトスピリット [DISK版]	ジャレコ
1985/12/6	スターラスター	ナムコ	1988/10/21	コブラコマンド	データイースト
1985/12/7	高機動戦闘メカ ヴォルガードII	デービーソフト	1988/11/18	ジャイラス [DISK版]	コナミ
1985/12/10	超時空要塞マクロス	バンダイ	1988/12/2	エイリアンシンドローム	サンソフト
1985/12/11	1942	カプコン	1988/12/16	グラディウスII	コナミ
1985/12/14	頭脳戦艦ガル	デービーソフト	1988/12/20	ファンタジーゾーンII オバオバの涙	サンソフト
1985/12/19	テグザー	スクウェア	1988/12/24	プロ野球?殺人事件! (※)	カプコン
1985/12/21	エグゼドエグゼス	徳間書店	1988/12/24	エア・ウルフ	九姫貿易
1986/1/4	ツインビー [ROM版]	コナミ	1988/12/26	ゲバラ	SNK
1986/3/13	ジャイロダイナ	タイトー	1989/1/6	スペースハリアー	タカラ
1986/3/19	マグマックス	日本物産	1989/1/14	ハレーウォーズ [DISK版]	タイトー
1986/3/19	バルトロ	東映動画	1989/2/6	トムソーヤの冒険 (※)	セタ
1986/4/17	アーガス	ジャレコ	1989/2/15	ファミコンジャンプ 英雄列伝 (※)	バンダイ
1986/4/25	グラディウス	コナミ	1989/3/30	アフターバーナー	サン電子
1986/5/15	セクロス	日本物産	1989/4/14	ドラゴンスピリット 新たなる伝説	ナムコ
1986/6/3	B-ウイング	データイースト	1989/8/4	究極タイガー	CBSソニーグループ
1986/6/13	スターソルジャー	ハドソン	1989/8/25	キャプテンED	CBSソニーグループ
1986/6/26	チョップリフター	ジャレコ	1989/9/22	中華大仙	タイトー
1986/6/26	スクーン	アイレム	1989/9/29	ツインビー3 ボコボコ大魔王	コナミ
1986/8/22	スカイキッド	ナムコ	1989/9/29	サンダーバード	バック・イン・ビデオ
1986/8/26	機動戦士Zガンダム ホットスクランブル	バンダイ	1989/11/24	コズミックイブシロン	アズミック
1986/9/3	ASO	SNK	1989/12/15	アバドックス	ナツメ
1986/9/18	キングスナイト	スクウェア	1989/12/15	トップガン デュアルファイターズ	コナミ
1986/9/19	スーパーゼビウス ガンブの謎	ナムコ	1990/3/2	ヘビーバレル	データイースト
1986/9/27	戦場の狼	カプコン	1990/3/16	イメージファイト	アイレム
1986/9/27	テラクレスタ	日本物産	1990/4/13	クォース	コナミ
1986/10/30	けいさんゲーム 算数5・6年 (※)	東京書籍	1990/5/18	ゼビウス [DISK版]	ナムコ
1986/11/6	銀河伝承 [DISK版] (※)	イマジニア	1990/6/22	ギャラガ [DISK版]	ナムコ
1986/11/11	スーパースターフォース 時空歴の秘密 (※)	テクモ	1990/6/22	ファイナルミッション	ナツメ
1986/11/21	もえろツインビー シナモン博士を救え! [DISK版]	コナミ	1990/7/20	ギャラクシアン [DISK版]	ナムコ
1986/11/26	怒	ケイ・アミューズメント	1990/7/20	ブライ・ファイター 無頼戦士	タイトー
1986/11/28	ザナック [DISK版]	ボニーキャニオン	1990/9/7	宇宙警備隊	HAL 研究所
1986/12/5	タイガーヘリ	ボニーキャニオン	1990/9/21	インセクターX	タイトー
1986/12/10	ガルフォース [DISK版]	HAL 研究所	1990/10/5	ガンナック	トンキンハウス
1986/12/12	ドラえもん (※)	ハドソン	1990/11/30	パロディウスだ!	コナミ
1986/12/19	光神話 バルテナの鏡 [DISK版] (※)	任天堂	1990/12/14	暴れん坊天狗	メルダック
1986/12/20	レイラ (※)	デービーソフト	1991/1/5	ワイワイワールド2 〜SOS!! バセリ城〜 (※)	コナミ
1987/2/10	新人類	リコーエレメックス	1991/1/25	夢ベンギン物語 (※)	コナミ
1987/3/12	とびだせ大作戦 [DISK版]	スクウェア	1991/2/15	マックス・ウォーリアー	バップ
1987/3/27	オトッキー [DISK版]	アスキー	1991/3/15	ガンサイト (※)	コナミ
1987/4/2	さんまの名探偵 (※)	ナムコ	1991/4/12	ツインイーグル	ビスコ
1987/5/25	セクションZ [DISK版]	カプコン	1991/4/26	オーバーホライズン	ホット・ビィ
1987/6/2	リフレクトワールド [DISK版]	イーストキューブ	1991/4/26	GUN-DEC (※)	サミー
1987/7/16	ヘクター'87	ハドソン	1991/5/17	ファジカルファイター (※)	シグマ商事
1987/7/20	ファンタジーゾーン	サンソフト	1991/5/24	テトラ・スター	タイトー
1987/8/17	エア・フォートレス	HAL 研究所	1991/8/27	クライシスフォース	コナミ
1987/8/28	奇々怪界 怒濤編 [DISK版]	タイトー	1991/9/13	絵描衛門 (デザエモン)	アテナ
1987/9/24	スター・ゲイト	HAL 研究所	1991/9/27	バトルフォーミュラ	サンソフト
1987/9/25	沙羅曼蛇	コナミ	1991/11/15	地底戦空バゾルダー (※)	ソフエル
1987/10/1	ミリビード 巨大昆虫の逆襲	HAL 研究所	1992/1/11	太陽の勇者ファイバード	アイレム
1987/10/9	トップルジップ [DISK版]	ボースティック	1992/7/17	サマーカーニバル'92 烈火	ナグザット
1987/10/21	ファルシオン [DISK版]	コナミ	1992/8/7	エイセス・アイアンイーグル3	バック・イン・ビデオ
1987/11/13	アルテリオス (※)	日本物産	1993/3/23	星のカービィ 夢の泉の物語 (※)	任天堂
			1993/3/26	もえろツインビー シナモン博士を救え! [ROM版]	コナミ

(※) ゲームの全体ではなく一部にシューティングゲームが含まれているタイトル

[ROM版] カセット版とディスク版が存在するタイトルの、カセット版

[DISK版] ディスク版。ファミコンのディスクシステム用ソフト

ファミコンで動くゲームの商品化を目指す!?

秘密裏に開発中の新作シューティング

『プレジデント パニッシュ(仮)』 を探れ!

Interview=恋パラ支部長(全ファミ協会)

世の中にファミコンなどを模した“レトロゲーム風のゲーム”は数あるが、「ファミコンでも動くシューティングゲームを実際に作ってみたい」と思い立って行動に移そうとしている人物がいる。彼の名前は、関 純治。スマホアプリの開発会社の社長であり、アプリの内容はもとより、その奇抜なプロモーションで注目を集める人物だ。本誌連載でもおなじみの元 東亜プラン・上村建也氏を連れて編集部に来てきた関氏。いったい何を考えているのか? お二人にお話を伺った!



©2015 Happymeal All Right Reserved.

GUEST



関 純治 Junji Seki

ハッピーミール社長。日頃はスマホアプリを作ってるけどレトロなゲームも作りたい。「チョイコン」ってみんな覚えてる?



上村建也 Tatsuya Uemura

本誌連載『好きにせんかい!』でおなじみ、上村さん。いつもは奴らに弾のプレゼントだけど今回は関さんに曲のプレゼントをされるそうです。

東亜プランっぽいシューティングを作りたいんです

関さんはシューティングゲームはどれくらい制作されたことがあるんですか?

関 以前いたケイブで「ゲーセン横丁」というガラケーのアプリサイトに立ち上げから「スターソルジャー vs 怒首領蜂 大往生 CARAVAN'06」(※1)までの全作品に携わっていました。「陸海空ジオラマ大爆破」というアプリ内の「大旋風」風のゲームでは曲を上村さんに作ってもらったこともありましたね。

上村 『東亜プランシューティングバトル1』で曲のアレンジやムービーの曲を作っていた中でボツになってしまった曲があって、気に入っていたので流用させてもらったんです。

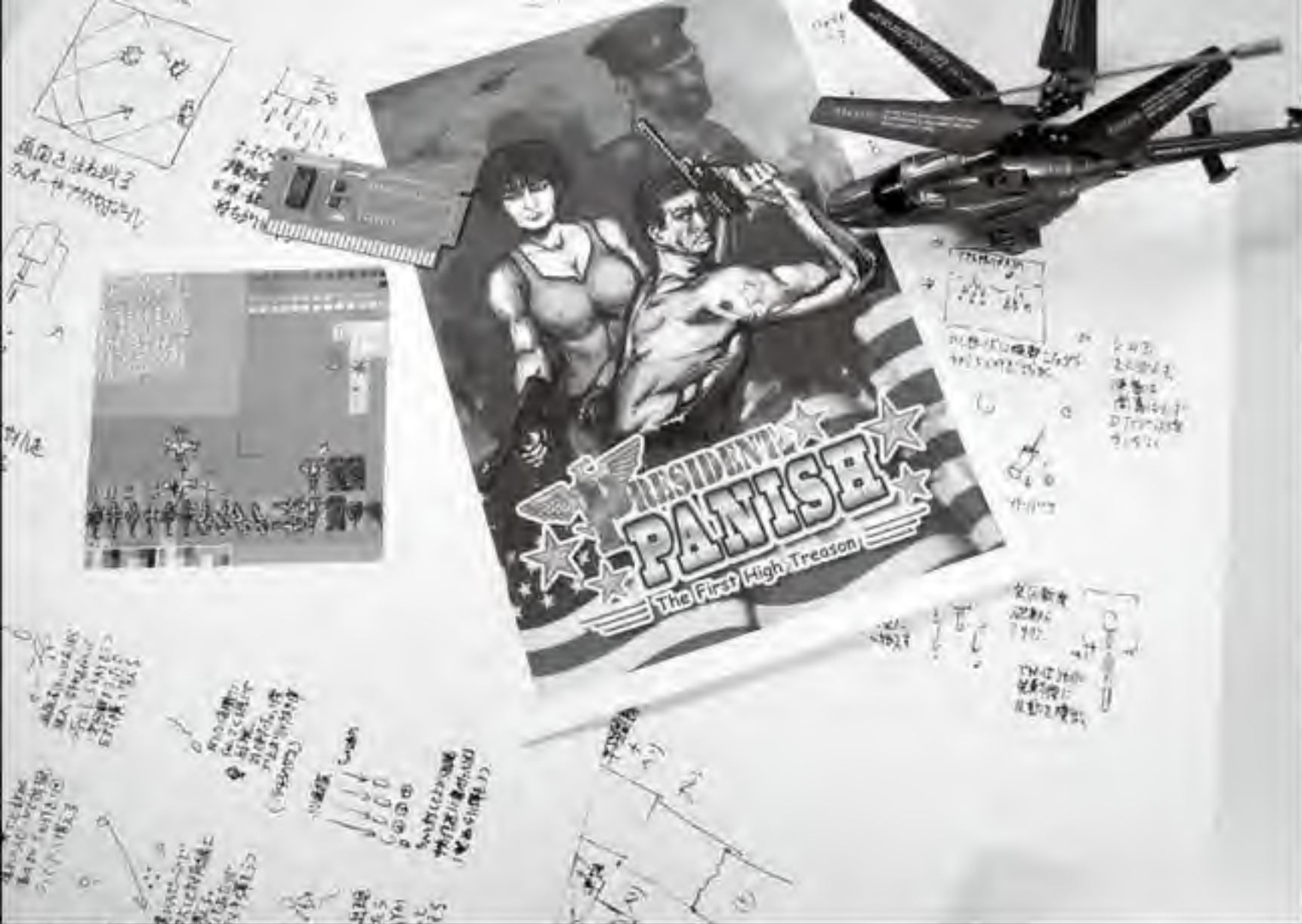
関 悲しみのある曲にしてもらって。そういう経緯があったのですね。

関 今回は(※2)、東亜プランのリスペクト作品を作りたいんです。元東亜プランの上村さんとは年に1回は会っていて、音楽活動も再開されたので、これはタイミグだなあと思ったんです。もうひとつがシューティングを作ってみたかった。ケイブにいた頃にIKDさんがシューティングを作っているのを見て、自分もいつか作りたいなあ。自分は『怒首領蜂』が好きなんです。IKDさんが作っているのを近くで見ていて、「自分でも何かシューティングを作れないか?」と。『怒首領蜂』は規範的に開発が難しいので、最初はシューティングの基本というか原点な部分からいこうと考えました。そもそも前提としてファミコンでも動くシューティングを作りたいかったんですが、ファミコンではハードスペック的に弾幕が出せない。そこで本気の殺し弾を撃ってくる東亜プラン風のシューティングということになりました。

仕様書を拝見しますと、見慣

※1 『スターソルジャー vs 怒首領蜂 大往生 CARAVAN'06』

2006年6月12日から8月21日までの期間限定で配信された携帯アプリ。自機は『スターソルジャー』のシーザーと『怒首領蜂 大往生』のTYPE-Aが選べる。両方のゲームのステージと敵が登場した。



開発資料と、ファミコンでも動く基板。大統領のイラストは関社長の直筆。ヘリコプターのラジコンは自機のモデルなのか？

れない「パンチアクション」なるものがありますが、ADKの『ニンジャコマンドー』みたいな要素が混ざっていませんか？

関 逃げ道を作っておきたかったです。これは東亜プランのシューティングではないですよ、という心の寄りどころを作っておきた

かったんですね。あくまでも自分の

観点の東亜プランの表現になるので、みんなの思いが一致しているのかどうかというところが……。なので、まずは暖かく見守ってもらいたいと思います。「こんなの東亜プランじゃない」みたいな否定から入らないでもらえれば、と。

仕様書には、本作の主人公は大統領とあります。

関 熱いと言えば大統領です。ミリタリーもので軍といえば大統領です。あと、90年代から大統領が自ら戦う映画が増えましたよね。やっぱり最高峰というイメージがあって昔から大統領が活躍していますし、大統領を出すなら今しかない！ ホワイトハウスから自機を出撃させたいんですよ。今年もアメリカのゲームショーのE3に行くんですが、本場のイメージをつかむためについでにホワイトハウスへ行ってきます。

上村 E3の会場とホワイトハウスはずいぶん離れてるよ！ どんだけついでなんだ、別の国に行く

くらい離れてるよ。

関 今回の企画をロムで商品化をしたいという話に興味を持ってくれた会社がありました、「本当に作れるの？」と思ってらっしゃると思うので、まずは作ってみよう。本件は事業としてやるのではないので、クラウドファンディングを使って、東亜プランのコピー品ではなく、ファミコンで動く新作シューティングをみんなで作ってみたいというところです。

——BGM担当の上村さんはどのような思いで作曲されていこうとお考えでしょうか。

上村 私は、人の要望にあわせて曲調を作り分けるという器用なことができないので東亜プラン以降、音を請け負って作ったことがないんですね。ただ、今回はシューティングなのでロックテイストでいけるし、テーマ的に大統領なので、「本当は殺し合いなんかやりたくないんだけど、愛する人を救うため」という犠牲になるみたいな悲壮なところがあるので、メロディがマ

イナー調になってもいいと。だっ

たら人の要望を聞かなくても上村節そのままで行けるじゃん。自分がバンドのライブで演奏できる前提のアレンジにしたかったのと、プレゼント用にサントラCDを作ろうとか。今回、歌詞付きの曲があるんですが、関さんからキャンペーンガールにイベントで歌わせたいという別個の話があった。そもそも、このプロジェクト自体が儲かるとは思えないので（笑）、ユーザーと作り手と一緒に遊ぼうよというノリで、やってみた。このことをいろいろ入れちゃおうと。——このプロジェクトを応援したい、という人は、クラウドファンディングのサイトから応援しましょう！ URLは左記のとおり。

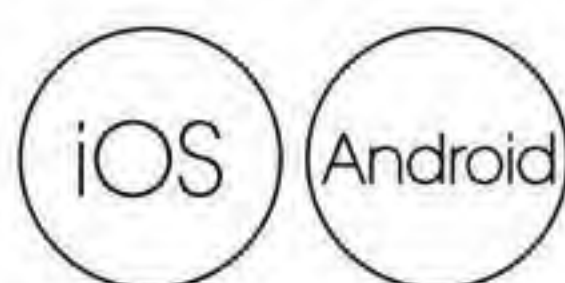
本件のクラウドファンディングでの応援はこちらから！



<http://cheersfunding.jp/projects/view/122>

無限に続くステージを、 竜の炎で焼き尽くせ！ 気軽に遊べる スコアアタック専用バージョン

Text= 箭本進一(フリーライター)



MUGEN VRITRA

■Phone4S 以降 / iPad2 以降
Android4.0 以上 ■SALVO
■2015年4月2日 ■無料
©2015 Salvo Inc.

【自分のペースで無限に遊べる ハイテンポなシューティング】

ちょっとした空き時間から、ガッツリとやり込み
たい時まで、自分のペースで遊べるのが『MUGEN
VRITRA』です。

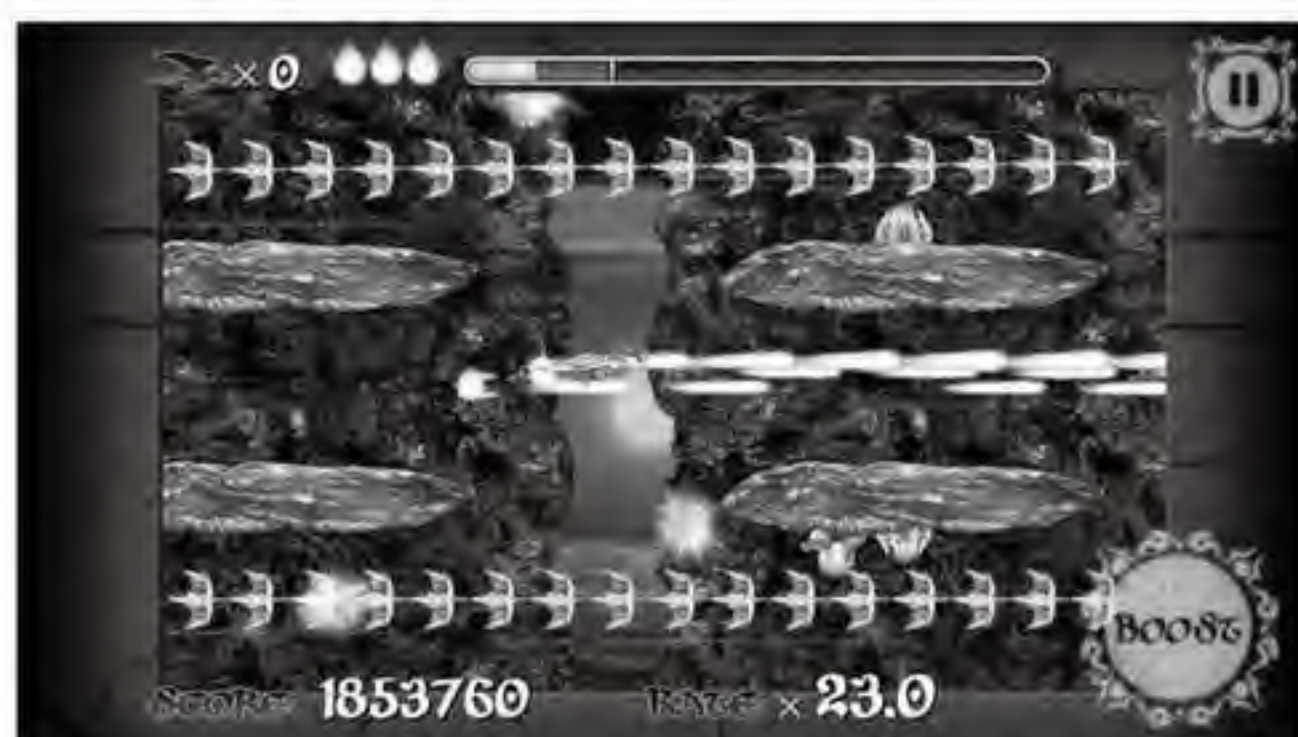
80～90年代をリスペクトしたと思しき横スクロ
ールシューティング『VRITRA』のスピノフ作品
で、最大の特徴は「無限にゲームが続くこと」にあり
ます。あらかじめ用意されたステージ (WAVE) が
ランダムに出現し、ゲームを進めていくと難易度が
少しずつアップしていくのです。クリアもコンティ
ニューもなく、ただひたすらにスコアを競っていく。
スティックでありながら、自分のペースで遊べる気
楽さもあるという、ピュアなシューティング体験を
することができます。

こうしたプレイ感を支えているのが、優れた操作
性とシンプルなシステムです。画面のどこをフリッ
クしても自機を移動させられ、ボタンはショットとサ
ブウェポン「ヴァジュラ」を強化する「ブースト」用
ただひとつなので、直感的なプレイが可能。アイテ
ムは「ヴァジュラ」を変更する青・赤・緑・黄の玉と、
全滅＆「ブースト」回復アイテム「メガクラッシュ」
のみ。好みに応じて「ヴァジュラ」を切り換え、「ブ
ースト」で敵を撃ちまくって倍率を稼ぎ、危ない時は
「メガクラッシュ」で全滅させる……と覚えるべきこ
とはこれだけです。あとは気力とバッテリーの続く
限りやり込むもよし、空いた時間に軽くプレイする
もよし、Twitterでリプレイをシェアするもよし。

本作は無料アプリですが、疲労度などの制限やアイ
テム販売が無く、広告もプレイ終了後に表示されるだ
けで、シェアするとこれも消えるという作りになって
おり、安心して遊ぶことができます。『VRITRA』の
体験版も同時収録されていますので、気になった人
は気軽にダウンロードしてみてもいいかもしれません。



フリックで竜を操作、「ブースト」ボタンでショットを強化するシンプルなシステム。装備しているサブウェポン「ヴァジュラ」は広範囲型の「イエロー」。「ブースト」で前方に固定されて弾を撃つ



無限にステージ (WAVE) が続くというスコアアタック系で、自分のペースで遊べる。装備中の「ヴァジュラ」は追尾型オプションがつく「ブルー」で、「ブースト」時は強力なビームを放つ



四角いアイテムは「メガクラッシュ」。敵を全滅させ「ブースト」ゲージを回復させる。装備中の「ヴァジュラ」は移動と逆方向に弾を撃つ「レッド」。「ブースト」時は攻撃方向が固定される

開発者インタビュー



株式会社サルボ

Salvo, Inc

佐渡大志

(@saddy575)

Hiroshi Sawatari

——『MUGEN VRITRA』は国内と海外からの反応はどういったものがありますか？

佐渡 前作は海外の方が評判が良かったのですが、今回はリリースを日本でしか出していないので海外からの反応はまだ少ないですね。また無料で配信をしているためか、中高校生等の若い子たちにも遊ばれているようで、前作とはユーザー層が若干異なっているのを感じます。

——本作の一番の見どころを教えてください。

佐渡 「メガクラッシュ」を追加したことによるゲーム性の変化ですね。ストイックだった前作と異なりブーストをガンガン使えますし、敵機も増量しますので爽快感のあるプレイが楽しめるかと思えます。WAVEは50種ほどあるのですが、順番もランダムで、難易度により様相が変化するので、3割のパターン開発と7割のアドリブが必要なバランスに調整したつもりです。

——今回は「クリア」を廃し、無限に続くステージを戦い続けるものにした理由は何でしょうか？

佐渡 理由は2つで、まずは前作『VRITRA』が3面しかないのを散々たたかれたからですね。20分でクリアできますので、スマホで集中して遊ぶには適切だとは思いますが、繰り返し遊べる要素がもっとあれば良かったのかもしれない。2つ目はズバリ『3D ファンタジーゾーンII ダブル』のエンドレスモード「リンク・ループ・ランド」が衝撃的で。ゲームに、ちょっとした新要素を加えるだけでこんなにゲーム性が熱く変わるなんて！と驚きました。そこで感じた「緊張と緩和が立て続けに起こることの気持ちよさ」を『VRITRA』で再現したらどうなるかというのが制作の発端です。

——開発する際に苦労されたポイントは？

佐渡 もともと趣味レベルで始めて、無料で配信しようと思っていたので、開発に時間を割くことが難しかった点ですね。開発後期はサウンドやサイト等で社内リソースを使いましたが、ほとんどが私のプライベート時間での構築でしたので、ほかのゲームがやりたいとか、テレビ見たいとかの欲望を抑える

のに苦労しました。

——プレイヤーのヴァジュラの使用率は？ 一押し
のヴァジュラもお教えてください。

佐渡 広範囲に攻撃出来る黄色を使用している方が多いようですね。これは想定どおりではありますし、初心者の方にはバンバン使ってほしいです。ただ難易度が上がると撃ち返し弾が発生し、敵に密着しづらくなりますので固い敵への対処が厳しくなってくるはずです。そこそこ威力もあり、撃ち返しに対して安定なのは緑なのですが、最高難度では撃ち返しが消去不能弾に変わり優位性が落ちます。結果的に弾避けは必要ですが、敵機に撃ち負けることが無く、無駄弾を制御しやすい青や赤が最高難度では有利になってくるのではないのでしょうか。個人的には『イメージファイト』大好きなので赤押しではあります。

——『MUGEN VRITRA』は無料配信ですが、新しいアプリや『VRITRA』の追加ステージとして販売しなかった理由とはどういったものでしょうか。

佐渡 『VRITRA』はシューティングゲーム好きな方にも十分認知されているとは言えないので、なるべく手に取るまでのハードルを低くして、たくさんの方に遊んでいただけるよう無料としました。無料なのでぜひ遊んでみてください！気に入った方は前作『VRITRA』も。あとTwitterやストアのレビュー等でご感想頂けると嬉しいです！

——『MUGEN VRITRA』は、シェアすると広告が消え、広告自体も1ゲーム終了後に表示されるだけと、ほかの無料アプリに比べておとなしめになっていますが、その理由は？

佐渡 広告系の仕事を生業にしている私が言うのも何なのですが、基本的にゲーム内広告が嫌いだからですね（笑）。広告収入は当てにしていません。どうかシェアいただいて、広めてもらうための嫌がらせ装置として実装してみました。

——スマートフォン用シューティングの未来について思うことがあれば、お聞かせください。

佐渡 やや悲観的です。『ゴシックは魔法乙女』が好評だったり、『BULLET'N SURF -ダンガンサーフ-』がアーケード化を目指し開発が進んでいるなど明るい話題もありますし、『Decluster - ドット デクラスター -』など面白いものも出ているのですが、買切り有料アプリは市場的に難しい。基本無料で出そうにもガチャのパラメータ変化とシューティングは相性が悪いですし、そもそも広告費を捻出する必要があります。とはいえ『VRITRA』ではない完全新作も準備していますのでご期待ください。

すいとる、撃ちだす、 シューティング感あふれる ブロックパズル(とオマケ)

Text=多根清史(フリーライター)



Catapult(カタパルトン)

■iOS6.0以降 ■team COINICCO
■2015年1月4日 ■360円(税込)
©2014 team COINICCO

落ち物パズルに新風を巻き起こす
「すいとる」と「撃ち出す」

本作は画面の上から落下してきたブロックを消す、落ちもののパズルの新作。『テトリス』から30年近い歴史を重ねたジャンルだけに、その層も生半可じゃない分厚さで、実力勝負の激戦区である。

この『カタパルトン』、横一列に揃えて消すのは『テトリス』、ブロックを「撃ちだす」のは『クオース』を思わせる。が、プレイしてみると、今までにない感覚に戸惑う。ブロックは回転できないし、ありのままの形で列を作るしかない。

く、「回して、はめる」式の落ち物とは根本的に違う。そしてブロックには「色」の属性がある。同色を揃えるシステムも珍しくないが、本作の「色」にはもう1つの意味がある。色違いのブロックは、ぶつからずに通じ抜けるのだ。

最初のうちは色が揃わない、積み上がる、ゲームオーバーの三連コンボ。落ちもののパズルに慣れているほど「こうじゃない」という思いが強くなるかもしれない。

従来の落ち物のプレイスタイルが「攻め」とすれば、本作は「待ち」だ。いい配置が来るまで待ち、ベストの状態で消す思考型に近い。

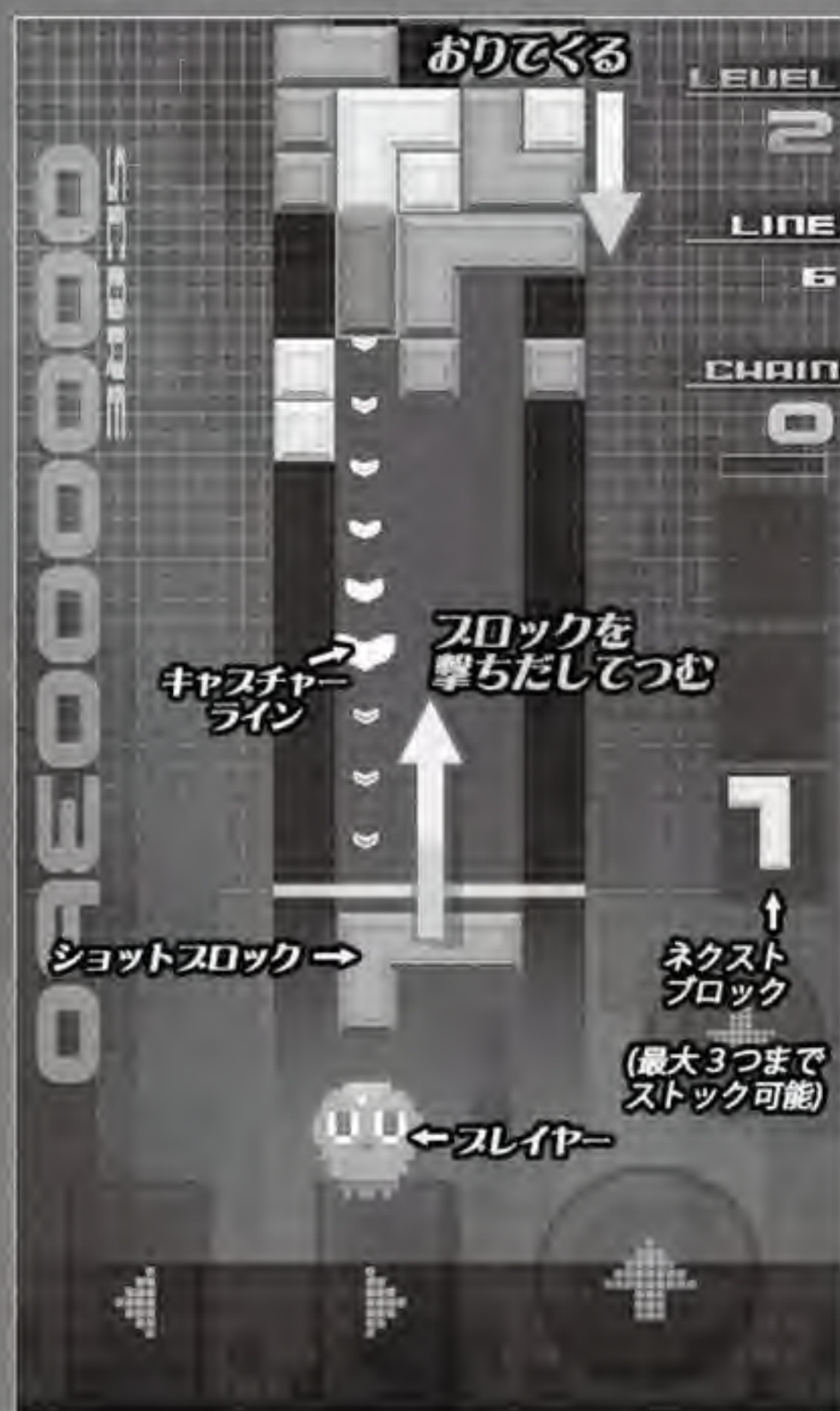


石のような物体を撃つ&殴るのがアツい、隠しゲーム

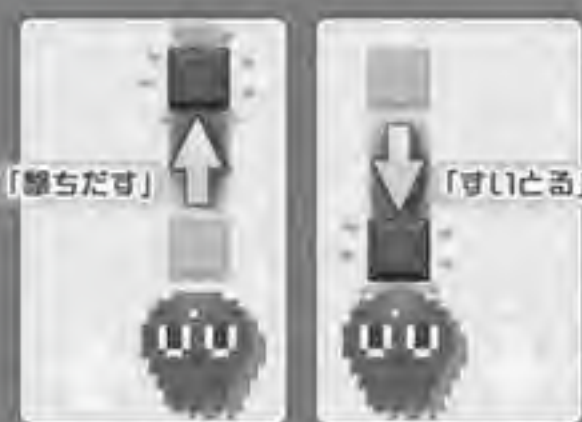
独特のプレイ感覚の軸となっているのが「すいとる」という操作だ。左右に移動してキャプチャーラインを合わせたブロックをすいとり、ストックに入れておける。そして「撃ちだす」ことで再び積める。ストックは最大3つまでだが、自動で送られるブロックもあるので、吸えるのは実質2つだ。

「すいとる」と「撃ち出す」による積み直しは、新しくて懐かしい体験だ。列を揃えるために邪魔なブロックをどかせて、右や左に片付けておく。上から下まで全体の配置を整えて、2列や3列消し、連鎖消しを狙っていく。すって、射って……の繰り返しは部屋の整理のようで、ああ『倉庫番』だ！とさらに古いゲームが思い出される。最終防衛線であるオレンジのライン近くまでブロックが積み上がっても、慌てるのは早い。「すいとる」で粘れるし、すり抜ける性質により空いたスペースにブロックを送り込んで、奥からの連鎖消しもできるのだから。

これが『カタパルトン』の仕様書だ！



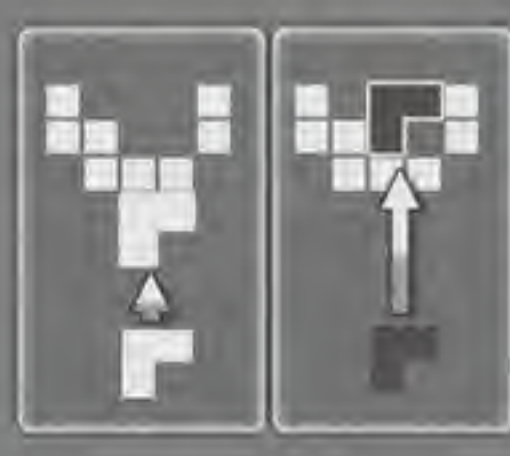
画面上から、ブロックが出現しゆっくりと降りてきます。ブロックがオレンジのラインに到達してしまうとゲームオーバー。プレイヤー & ブロックを左右に操作して、ショットブロック（形状と色はランダムで出現）をショットボタン（↑）で「撃ちだす」ことで、フィールドに積んでいくことができます。



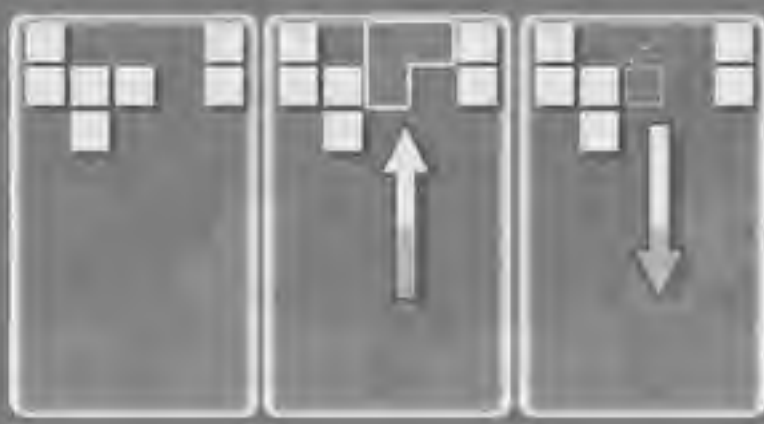
また、キャプチャーボタン（↓）で、積んであるブロック（キャプチャーラインで指示される）を「すいとる」ことができます。すって、射って、すって、射って、フィールド上のブロックは自由に「積み直し」が可能です。



横一列同じ色のブロックがそろうと、そのラインは消えて、消えたラインより下にあるブロックは、上方向に落ちて、積みなおされます。（この時、うまく積んでいれば連鎖が起こったりします）



そして、このゲームの最大の特徴ですが、「ブロックを打ち出す時色の違うブロックは通り抜ける」というルールがあります。これを利用して、レイヤー的にカラーブロックを積みつつ、うまくブロックを消していきましょう！



通り抜けて積まれたブロックはそこにあったブロックを上書きするので、左図のようにブロックが削れたりします。

目の前のブロックを消すのではなく、全体のカラーバランスを整えて連鎖を組む——という核心がつかめると、本作はグッと面白くなる。タッチ操作でブロックの落下をわざと早め、配置を調整する

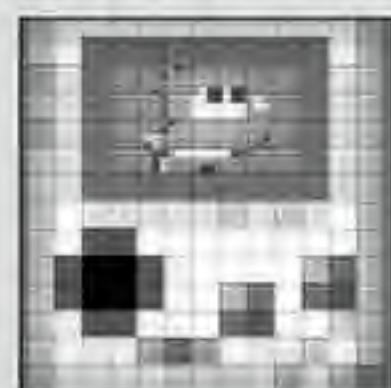
余裕ができたならシメたもの。用意されたゲームモードは4つ。死ぬまで終わらない「Endless」、20ライン消すとクリアでハイスコアを目指す「20 lines」、時間制限なしで光るブロックを消す詰めパ

ズル的な「Flash」、3分間の中でハイスコアを目指す「3min」だ。ブロックの色は2〜4色まで増やせるが、2色でも歯ごたえがあるので、スルメのように長く楽しめそう。

隠しモードでiPhoneに欠けていた魂のアツさを補給！

タイトルで「CREDIT」を選ぶと、左右移動にABとスタートボタン。隠しゲーム「GUNS ON Catapulton」を隠す気がなくて素敵だ！ ヒロイン（たぶん）を操って敵をブッ倒す、以上。ジャンプで敵弾を交わし、オート連射 & 自動追尾レーザーでシャチョーのごとき安心感に浸れる。まるで石のような物体を破壊すればステジックリアだ。そしてAボタンは「殴る」。近接攻撃と敵弾を消すカウンターが放たれ、連続してブチ込めばオポジションからの追い打ちも入る。地上に降りてきた敵は「殴り」でしか倒せないがガシガシ殴られて気持ちいい。さらに「GUNLESS」モードでは近接のみ。レーザーも封印され、シューティングじゃない！ 本誌で紹介できない！ 「GUNS」ロゴがあったり、オサレなiPhoneに欠けていた何かを満たしてくれるのだ。

『カタパルトン』 開発者インタビュー



team COINICCO

輪くすさが

Rin Kususaga

Interview=多根清史(フリーライター)

——「うちだす」「すいとる」+
「とおり抜ける」というパズル性は
どこから発想されたのでしょうか？
輪 2色のブロックをレイヤー的
に積んでいき、ラインをそろえて
消すパズル」という落書きのメモ
からスタートしました。正直、この
アイデアなら簡単に作れそうだし、
お手軽にひと儲けするぜ！とい
うクズっぽい気持ちで始めたので
すが、もともとこの性分で手が抜け
ずに作りこんでしまいました。プ
ログラムも意外に難航して、己の
読みの甘さに絶望の日々。「うちだ
す」と「すいとる」要素は、制作

過程で思いついて入れたら面白く
なったので、追加しました。『マジ
カルドロップ』とか『ぐるロジチ
ャンプ』の楽しさ、というか、『倉
庫番』的な楽しさですね。

——ほかに『テトリス』や『ク
オース』など過去のブロック・パ
ズルは参考にされましたか？

輪 バレバレですがご名答！ そ
のまんま『テトリス』（セガ版&ア
リカ版）と『クオース』をベース
にしています。

——第一印象は親しみやすく、プレ
イしてみると全く新しい感覚の本
作ですが、初心者にも取っつきや
すいよう配慮はされましたか？

輪 お恥ずかしい……。全然配
慮が足りないですよ……。一
応、チュートリアルは入ってます
が、慣れるまでは、なかなか1ラ
インも消せない、という難しさな
ので……。まあ、でもゲームっ
て、本来、そういうものだったよ
ね！ とかいう開き直りの気持ち
もないではないです。

——シンプルな画面ながら、波打

つエフェクトなど凝ってますね。
輪 気持ちよくなるための最低限
のエフェクトしか入ってないって
感じですかね。もっと斬新なビジ
ュアルを提示したい。

——ブロックを撃ちだす／消える
などの音については、「気持ちよ
さ」を意識されましたか？

輪 「アクションの気持ちよさは、
7割は音（SE）」というのが持
論。

特に基本アクションは一番ユーザ
ーが多く触れる部分なので、ここ
を研いでおかないとダメですよ
ね。なので音も大事にしていま
す。ただ、昔のアーケードゲーム
か？ と思うようなゴツい音ば
かりなので、次回作は、もっとオ
ッシャレーにしたいです。おフラ
ンスの風を感じられるような……
（センスがオッシャレーじゃない）。

——リンクスやジャガーのファン
とのことですが、影響を受けたゲ
ームはありますか？

輪 ATARIの熱烈なファン
で、PN「輪くすさが」の由来

も「リンクス・ジャガー」からき
ております。広島に住んだとき
に、通販で、抱き合わせソフト付
きジャガーを取り寄せて遊んだの
も、美しい思い出。参考にしたゲ
ームというとウソになります。

『MARBLE MADNESS』『KLAX』
『Chip's Challenge』アタリ？ ま
あウソですが。ごく平凡なAT
ARIファンなので、『MISSILE
COMMAND』『BATTLE ZONE』
『GAUNTLET』『PIT-FIGHTER』
『XY-BOTS』『S.T.U.N. RUNNER』
『STEEL TALONS』『TEMPEST』
2000』『ELECTRO COP』『Gates
of Zendocon』アタリ（しつこい）
が心のゲームです。ATARIゲ
ームは、常にパイオニアの空気感
というか、異文化臭みたいなもの
がビンビン感じられて、ほんとに
シビれますよね。

——自機がドット絵風でレトロゲ
ーム風ですが、懐かし目のテイス
トは狙われましたか？

輪 インディーズゲームでレトロ
風のグラフィックが多いのは、単

純に製作者の好みもありますが、コストが低くてすむ、という理由があります。特に1人で制作する場合、そうせざるを得ない……と

いいつつも、このゲーム、プレイヤー以外キャラ出てこないの、ドット絵風のメリットはあまりなかった気が……。いま気が付いた。

——ドット絵のエディットができるスマホゲームも珍しいですね。輪 珍しい……そうですね。スマホゲームでおなじみのプレイヤーカスタマイズだぜ！ というつもりで入れたんですが、お手軽さもないし、全然別物だな……。今考えるとなんでドットエディターいれちゃったんだろ？（エディターとしてはなかなか優秀だとは



「CREDIT」の画面にはスタートボタンや操作パッドもあり、隠しゲームを隠す気なし！

おもうのですが）いや、ドット絵は大好きですよ？

——CREDITの画面で遊べる隠しアクションゲームが隠しとは思えない作りこみですね。

輪 今やFree to Play（無料）がアタリマエのご時世じゃないですか、これでも足りないくらいですよ！ オナカイッパイ先輩ベルトはずしていいですか、の精神で！

——本編とは別に開発していたものをオマケにしたのでしょうか？

輪 いやー、オマケゲームについてたらおもしろいなー、という軽い気持ちで作りはじめたらこんなかんじに……。開発期間も2週間くらいです。本編の息抜き用、というかパズルに飽きたらオマケで遊んで、オマケ飽きたらまたパズル……。みたいなエンドレスプレイになればよいなーと思って。まあ普通、飽きたら別アプリで遊ぶわ！ とは思いますが。カレーの福神漬けのつもりが、どっちがカレーかわからなくなったという。なぜか、作ってる時は「このオマケを入れなき

やバイ！」という強迫観念に追い立てられてまして……。今思えば、なにかに取りつかれてたのか思えないです。埋められた『E.T.』の怨念か？

——追尾レーザーや近接攻撃、石のような物体的なボスなど、隠しゲーム全体から「トレジャーっぽさ」といいますか愛を感じます。

輪 あー。元トレジャー社員なのでー。トレジャー愛してますよ。LOVE。FOR MEGADRIVERS CUSTOM!!ですよ！ そもそもCREDIT画面自体、携帯メガドラ

って感じですね（ノーマッドではない）。意識したというより気が付いたらあれになったというか。DNAに刻まれてますよね……。——隠しゲームはもつと多くの人に遊ばれていい内容だと思いますが、よりボリュームアップして独立したアプリとして発売する予定はないのでしょうか？

輪 友人、知人にも、圧倒的に本編より受けがよいので、嬉しいのか悲しいのかよくわかりません。い

え、嬉しいですYO！ Windows/Macで完全版とか作ろうかな。

——もと2Pキャラ（日本刀の殺陣に特化したキャラ）とか入れる予定だったし。多関節ボスも作りたいね。ゲーム名が略すと『ガンカタ』になるところが気に入ったので、タイトルはそのままいくかもしれないが。

——読者にメッセージをどうぞ。

輪 ゲーム開発の時の共通のコンセプトですが、「このゲームだけが持っている、今までにない新しい体験（感覚）」を創り出すことがとても重要で、『カタパルトン』も少しではありますが、そうした「新しい体験」が創り出せたのではないかと思っています。遊んでくれた人達にも、少しでも「新しい」と感じてもらえると嬉しいのです。それと新しい体験は全くないですが（笑）、過去の面白アクションのエッセンスが凝縮したおまけゲームも一緒に楽しんでいただくと嬉しいです。いやー、やっぱりゲームっていいもんですよ。

Valiant Dolls

ヴァリアント・ドールズ

ヴァリアント・ドールズ

- PSM ■PlayStation®Mobile ■ベアーズスタジオ
 ■2015年4月1日 配信中(9月10日配信終了予定)
 ■1028円(税込)
- iOS ■iOS 7.0以降。iPhone、iPadおよび
 iPod Touch対応
 ■ベアーズスタジオ ■2015年2月13日 配信中
 ■840円(税込)
- Android ■Android2.2以上 ■ベアーズスタジオ
 ■2015年2月13日 配信中
 ■800円(税込)

シンプルさを極めた単純明快なシステム! TPS未経験者でもすぐに楽しめる!

1994年にシリーズ第1作が発売された戦略シミュレーションゲーム『パワードール』。その大きな魅力であった「美女が戦う」というコンセプトを踏襲し、新たなゲームとして登場したのが本作『ヴァリアント・ドールズ』だ。

ジャンルはTPS(3人称視点シューティング)。FPSでは手元しか見えなくなってしまうが、TPSならその心配はない。強化スーツを着用した主人公イリス・グリーン(お尻含む)を見ながらプレイできる。システムは単純明快で、彼女を操作して出現する敵を倒しステージクリアを目指すだけ。出撃前には新たな武器の購入やアップグレードなどができ、ステージではその中から選択した2種類の武器を使い分け可能。さらに近接攻撃や緊急回避、弾数制限のある強力な武器・レールキャノンといったアクションも用意されていて、ステージによっては最奥に巨大なボスが待ち受けている。

シンプルのためにアクションシューティングのファンには物足りないかもしれないが、余分なものが排除されているため未経験者でも簡単にプレイ可能。カスタマイズ要素もわかりやすいので、FPSやTPSの入門編として最適なタイトルと言えるだろう。

なお、PlayStation®Mobile版はPS Vita対応でPS Storeからダウンロードするのだが、現在、PlayStation®Mobileからは同サービスのコンテンツ配信の終了などが告知されている。詳細はPlayStation®Mobile公式ページで確認してほしい。

Text=高岡昌己(フリーライター)

名作SLG『パワードール』の 流れを汲むTPSが登場!!



主人公は「特殊部隊ドールズ」に所属。パワーローダーの技術を発展・応用させたヴァリアントスーツは、女性しか身に着けられない



新たな武器の購入、所持している武器のアップグレード、レールキャノンの弾数増加が可能。資金はステージクリア時に入手できる

©KOGADO STUDIO, INC. Planned by Bear's Studio, Inc. Developed by mebius.



本気の『乙女系どシューティング』とは

ケイブSTGのエッセンスを凝縮した

シューティング



ゴシックは魔法乙女

—— さっさと契約しなさい! ——

ゴシックは魔法乙女



■iOS 6.0以上
iPhone 5以降
iPad 3、iPad 4
iPad Air、iPad Air 2
iPad mini、iPad mini 2、iPad mini 3
iPod touch非対応
■ケイブ ■2015年4月1日
■ダウンロード無料(一部アイテム課金)



■Android 4.1以上、RAM 1GB以上
(クアッドコアCPU、RAM 2GB以上の機種推奨)
■ケイブ
■2015年4月22日
■ダウンロード無料(一部アイテム課金)
©2015 CAVE Interactive CO.,LTD.



Text=橋本新義(フリーライター)

有料アイテムで有利はもう古い?
ソーシャルSTG最新系

シューティングの主力メーカーであるケイブが4月にリリースした最新作が、スマートフォン・タブレット用オリジナルシューティングの第2弾となる本作こと『ゴシックは魔法乙女』です。

主なストーリーは、主人公の少年が使い魔となる魔法乙女たちと一緒にチームを編成して、ジルバード(同社『デスマイルズ』と共通の世界観)に出現した悪魔を浄化するための旅に出るといったもの。ストーリーが進むと、使い魔たちが闘いに身を投じた背景、主人公自身も知らない出自の謎などが明かされていきます。

シューティング面に出撃する際には、最大で6人の使い魔からなるチームを編成します。集中タイプと拡散タイプのショットを担当する2人とヘルパー(他のプレイヤーのチームにいる、支援使い魔)がショット担当。これに特殊攻撃



デス

出撃時の難度は4段階から選択。イージーであれば敵もめったに弾を撃たないが、デスは開幕から撃ち返し弾の洗礼だ。



イージー

や体力回復などになる「スキル」を担当する3人が加わります。

キュートな使い魔たちは見た目だけでなく、ショットの種類や一部の敵との相性となる「属性」、そして★マークと数字で表現されるレアリティなどが異なります。レアリティが高くなると、HP（体力）や魔力（敵を浄化した際の得点倍率）こそ有利になりますが、ポイントとはレアリティと攻撃力が無関係という点。

使い魔は道中で入手できるアイテムなどを使い強化させることでレベルアップし、体力や魔力が向上。さらに最大レベルから「進化」させるとショット性能が向上します。

が、レアリティが高いと強化に必要なアイテムが加速度的に多く必要になり、さらに成長アイテムは基本的に販売されていません（有料アイテムのセールでのみ例外的に入手可能）。

なので高レアリティのカードを入手しても、成長させる準備がな

ければ実戦では使えず、序盤はむしろ、進化が容易な★1使い魔のほうが重要になるのです。

本作はこの「高レアリティカードを入手しても、それだけではゲームが有利にはならない」システムで、有料アイテムを購入すればそれだけで有利になるタイトルとは一線を画しています。

攻略の早道は、★1の乙女を1人でも最大のレベル3に進化させ、強力なショット（1段階上げるだけで性能が別モノに変わります）で進めるようにする点。爽快感が大きく増し、グッと面白くなります。

**難度設定の幅は特筆モノの広さ
ファン向けサービスも充実**

本作で真に驚くところは、言葉だけになりがちな「初心者から上級者まで楽しめる」という難度設定幅の広さです。

メインストーリーのシューティング面はイージー・ノーマル・ハード・デスの4難度から選べます



ボスキャラは「攻撃玉」と呼ばれる攻撃にカウンターで攻撃。属性を合わせれば楽になる。ストーリーを進めると他作品からのゲストキャラクターにも出えるぞ



ホーム画面では報酬やランキングの確認などが可能。使い魔の左下にあるフキダシにタッチすると声を掛けてくれる

が、最初に選べるのはイーजीーのみで、またイーजीーの序盤では敵からの攻撃がほとんどありません。本作からシューティングをはじめ、というユーザーでも十分楽しめるであろう難度。

しかし、高得点を得る（ハッキリア時に良いアイテムを取得するためには、敵を連続して浄化していく「コンボ」を繋げる点に加え、主人公の周辺にある「マジカルリング」範囲に敵を一旦入れてから攻撃する必要があるなど、同社の『怒首領蜂』シリーズや『ケツイ』の『絆地獄たち』を彷彿とさせる攻めのプレイが求められます。これを意識できるようになれば中級者への第一歩。

また最難度のデスマードでは、敵の攻撃がアーケードシューティングを彷彿とさせる本気度となり、さらに敵を一定距離で攻撃すると、撃ち返し弾と破壊可能な人面岩が次々に発生。人面岩に接近してショットを撃ち込むと大量の得点アイテムが得られ、コンボも

繋がるため使い魔の一時パワーアップ「ラブマックス」も頻繁に起こります。これらが混ざることによって、同社の『怒首領蜂大復活ブラックレベル』でのハイパーカウンタ―を使った得点稼ぎのような「力と力がぶつかり合う」プレイ感覚に大化けします。さらに従来作からのゲストキャラクターも使い魔やストーリー上に登場するなど、ファンサービスにも余念がありません。

本作は、ケイブのイメージである弾幕の派手さこそありませんが、隠れたお家芸である「緻密かつ各要素が密接に関連したゲームデザインを解析する快感」や「パワーアップ後の爽快感あふれるプレイ感覚」などは間違いなく引き継がれています。スコアアタックやアイテム配布のイベントも間断なく開催されているため、賑やかさもかなりのもの。シューティングに興味を持った方にはぜひ一度体験してみたい完成度のタイトルです。

『ゴシックは魔法乙女』 開発総指揮 池田 恒基【IKD】 インタビュー

プレイすればするほど完成度の高さと
ケイブの本気度に驚く仕上がりの本作。
そのゲームデザインやテーマ、また一
風変わった敵攻撃の持ち味の狙いは、
どのあたりにあるのだろうか。今回は
開発総指揮の池田氏に直撃してみた。

Interview=橋本新義(フリーライター)

株式会社ケイブ
取締役 事業本部

池田 恒基

Tsuneki Ikeda

レベル3のショットにラブマックス
状態が加わると超強力ショットに。
「Wショット」は『エスプガルー
ダ』の覚聖タテハを思わせる高
速連射5ウェイにまで強化される



攻略の要となるのが使い魔
の進化。冒頭で紹介したよ
うに低レアリティキャラもしっ
かり使うのが早道だ



デスモードでの緊張
感は従来作品に見劣
りしないもの。池田
氏の調整の賜物だ

開発のテーマはいかに幅広い プレイヤーを楽しませるか

——本日はありがとうございます。
まずはゲーム概要からご紹介いただけますか。

池田 概要としてはアイテム課金モデルを採用した、スマートフォン向けのオリジナルタイトルとなります。いわゆるソーシャルゲーム的なシステムを取り入れたシューティングとしては『ドン★パッチン』に続く第二作目となります。

開発上のテーマとしては「いかに幅広くシューティングを楽しませるか」という点にありました。基本無料で遊べる点に加え、難度や他のプレイヤーとの競い方など、今作は様々な点で配慮しました。

これまでもコア層とライト層の間を埋めたいという思いがあったのですが、アーケードのタイトルではインカムを考慮するとどうしてもコア層向けになってしまわざるを得ないところがありました。今回はビジネスモデルがアーケ-

ドとは異なることもあり、本格的シューティングを謳いながらユーザー間の差を埋めることを目指そう！という点に挑戦しています。

——『ドン★パッチン』に続く第二弾ということでしたが、『ドン★パッチン』も自機の移動を左右に限定するなど、かなり慣れていないプレイヤーに対する意識が強いと思いました。対して本作は移動が全方向になるなど、その点ではかえって慣れていく方とのバランスを重視したという印象を受けましたが、そのあたりは意識されたものでしょうか。

池田 はい。『ドン★パッチン』の開発に際しては、当時スマートフォンでの購入をきっかけにゲームに触れるユーザーが増えているトレンドがあり、黎明期のゲーム時代のようにこうした新規ユーザーの中に新たなシューティングファンを作れるのではないのか？と。そこで、多少従来のシューティングユーザーから「物足りない」と言われたとしても、そういった新

しいユーザーを取り込むことに挑戦したのが『ドン★パッチン』でした。たとえば自機の移動を左右に限定することで敵との接触による事故を防いだり、弾避け主体からアイテム避けの概念を取り入れたりするなど、これまでのシューティングのハードルを下げつつ爽快感だけを保つことはできないか？というテーマがありました。

本作ではそうした爽快感のデザインと、また色々な反省点を踏まえつつ、さらにケイブのシューティングとして守るべき楽しさは守っていかう、という方針を立てました。そこで移動方向制限などについては思い切って取り払い、敵の出現パターンについてもアーケードのようにきちんとリズムを作り、難度調整についてはモード分けによる難易度ルールを設けて調整するようにしました。

初級者に向けた配慮から生まれた 攻めゲーとしてのシステム

——なるほど。確かに本作を遊ん

でいても、フレンドのエアール（応援）の重要性や、イージーモードでの敵弾の少なさやなどは、『ドン★パッチン』からの継承点を感じます。さらにゲームシステムの話になりますが、今作は「マジカルリング」内に一度敵を入れることでスコアが大きく伸びるなど、接近しての攻撃が重要視されます。これはこういった意図によるものでしょう。

池田 今作のシステムを、プレイヤーが能動的に攻めていける、いわば「攻めゲー」に振ったことによるものです。

弾幕シューティングでは弾避け主体となるため、どうしてもプレイヤーに求められるレベルがある段階から下げにくくなります。またアーケード筐体やコンシューマでのモニターなどに比べると、スマートフォンは画面が小さく、狭い間隔の敵弾をかくぐることが難しくなりますが、弾避け主体にせず攻めゲーに振ればこうした点でも相性が良いのです。



また攻めゲーの場合、難度をある程度プレイヤー自身のプレイスタイルによって決められるという利点があります。たとえば同じ敵の配置でも、攻めようとすれば難しいが、攻めずに遠方から攻撃すれば難度はそこまで高くない、といったように。逆に、攻めた分だけの緊張感に対して、それなりのリターンが帰ってくれば爽快感も高められます。こうした諸々の判断から導入したシステムです。

攻めゲーと聞くと『怒首領蜂大復活』のように、敵弾を消せるシステムもありますが、これを採用しなかったのはなぜでしょう。

池田 シューティング馴れしていない人にとっては、画面の情報量がある程度抑えることが重要になります。弾幕シューティングに慣れている方は多数の敵や敵弾があっても状況を把握できますが、そうでない人は敵が多いだけで混乱してしまいますし、そこに大量の敵弾があっては尚更です。

弾幕に対する難度低下手段として敵弾を消せるシステムも確かにアリです。ただ、そういったシステムの場合、当然ながら敵弾が少ない状況では敵弾破壊の面白さや爽快感が出なくなりますし、となると弾幕とセットで導入するとなると、先ほどの情報量を抑えることができません。

そこで、本作では全体的に敵弾は抑え目にし、さらにイージーモードでは敵弾をほぼ出さないように調整しました。

本作の敵弾は撃ち返し弾(※1)を主軸にした点などで、従来のケイブSTGの敵弾の味付けとは一線を画するものと感じます。こうした味付けの理由は何?

池田 これは攻めゲーに合う敵の攻撃スタイルを考えた末の結果です。従来のように、敵が先行して攻撃するのを主体としてしまうと攻めにくくなり、攻めゲーとして爽快感に欠けます。かといってイージーはともかく、ノーマル以上の難度モードでは敵弾は撃たせて

弾幕に対する難度低下手段として敵弾を消せるシステムも確かにアリです。ただ、そういったシステムの場合、当然ながら敵弾が少ない状況では敵弾破壊の面白さや爽快感が出なくなりますし、となると弾幕とセットで導入するとなると、先ほどの情報量を抑えることができません。

そこで、本作では全体的に敵弾は抑え目にし、さらにイージーモードでは敵弾をほぼ出さないように調整しました。

※1 撃ち返し弾 敵が破壊された後に放出する弾。「破壊された後に撃ち返してくる」ような動作からこう呼ばれる。本作のイージー面などでは敵が積極的に弾を撃たないため、この撃ち返し弾に対する対策が攻略の鍵となる。

拡散ショット代表「Wショット」のレベル1(右)とレベル3(左)。幅が広くなり、弾数制限も2連射から4連射へと向上。合わせて弾速も大幅に上がるため、プレイの爽快感が増し、段違いに楽しくなる



緊張感を作りたい。

そこで攻めゲーのスタイルに合
いそうな敵弾の撃ち方を色々検証
したところ、撃ち返し弾、それも
初速が遅くて徐々に加速する仕様
が合っていると判断しました。こ
れは敵との距離が離れていれば距
離面での有利があるものの敵弾は
速くなる、攻めるために敵に近づ
いた場合は至近距離から撃たれる
ものの、初速が遅いので相対的に
避けやすくなる、というバランス
で調整できそうだと。

なるほど。高難度のデスマー
ドに關しても、撃ち返し弾によっ
て敵弾が弾幕状になったり、弾だ
けでなく堅い人面岩も撃ち返しに
入ってきますが、それに接近して
撃ち込むと得点アイテムを出すな
ど、爽快感が見事です。

池田 そこまでプレイヤーが上級
者になるとまた違ったバランスに
なりますが(笑)。ただしそうした
爽快感と緊張感のバランスを保つ
ことには気をつけるようにしてい
ます。

イージーでクリアできればメイン
ストーリーは完結できる予定

—— 難度の話に關しては、メイン
ストーリーの後半にプレイヤーレ
ベル制限(※2)が掛けられていま
すが、難度イージーやノーマルを
複数回プレイしていればそれほど
厳しいものではないと感じました。
メインストーリーはこうした感じ
でクリアできる予定と考えていい
のでしょうか。

池田 基本的にはイージーのステ
ージさえクリアできれば、どんど
ん先に進めるようにしようという
方針です。

ここは今後追加するクエストで
も変えないつもりです。本作は幅
広いプレイヤー層に向けることを
コンセプトにしていますので、ノ
ーマルやハードを絶対にクリアし
ないといけないダメという制限を
付けるのは、そのコンセプトに反
してしまいます。

では、レベル制限をなぜ掛けて
いるのかに關しては、「ノーマル

※2 プレイヤーレベル制限 メインストーリーの第三章からは、プレイヤーのレベルが一定以上でないと先に進めない「封印」が施されており、これを解除することで先に進められる。

やハードは難度的には高いものの、経験値稼ぎや使い魔の強化といった面では効率的だよ」ということを伝えるきっかけとして設けています。

現状ではレベル制限のときに告知画面が表示されますが、ああいった表示をきっかけにノーマルやハードにも挑戦してもらって、イージーとは違う新たな楽しみを見つけてもらえれば……と考えているわけです。

——同じく難度という点で今作をプレイして驚いたのは、使い魔を進化させるとショットの性能が良意味で極端に上がる点です。

とくに2段階進化させてレベル3になるとショットの幅や連射速度が桁違いにと言って良いほど上がり、非常に気持ちよくゲームを進められますが、こういった調整はどのような意図でしょうか。

池田 実は開発チームとしては、レベル3のショットがこれまでのケイブSTGという感覚です。またショットを制作する段階では、

最初にレベル3から作って、そのショットが担うべき気持ちよさみたいなものを先に構築してから、レベル1や2を作っています。

進化後の嬉しさを実感してもらうには、やはり前と後で違いが大きくないと……ということで、初期状態であるレベル1は、レベル3に比べるとかなり弱いというか抑え目にしています。

実際どこまで抑えるか？ についてはメンバー内でもかなり協議しました。開発中は「ここまでショットを地味にしたらケイブSTGではないのでは？」といった抑えすぎたときもありましたが、紆余曲折を経て最終的には抑え目にしつつもなんとか戦える&撃ち込み感もあるギリギリのレベルになるよう注意を払って調整しました。

また使い魔毎のショット種類別のバランスについても、ショットごとの味付けを考慮した上でバランス調整をしています。

——使い魔の強化といえば、作り手側から見たオススメの強化法は

ありますか。使い魔の強化に加えて、マテリアルによる主人公の強化なども含めると多彩な強化方法が考えられると思いますが。

池田 基本的には使い魔に対する強化合成を優先するのがよいと思います。使い魔を強化すると魔力が上がりますが、本作では魔力が得点倍率になるので、同じステータス、パターンでもスコアが伸びます。これにより各ステージの評価報酬が高くなり、聖霊石がもらえたり経験値アップアイテムもより高性能なものが得られる……といったデザインになっています。

聖霊石が一定数貯まれば聖霊石ガチャでレアリティの高い使い魔が得られますし、使い魔のレベルがマックスになれば進化のチャンスも得られます。

マテリアルが貯まってきたら、マジカルリングを広げたりアイテム吸引力を上げたりすることで、より効率的に得点やマテリアルが回収でき、さらに評価報酬の獲得が容易になります。

よって、基本的な流れとしては、使い魔の強化合成とマテリアルによるプレイヤー強化を並行しながら、最終的に使い魔の進化を目指すといった順番になるかと思っています。

——なるほど。次に敵の属性(※3)に関してお聞きします。属性を持っている敵はその色が付けられているのですが、最初に出てくるコモリや人面岩など、一部の敵には属性色が付いていません。これは無属性と考えていいのでしょうか。

池田 はい、そうです。本作は基本的に有利属性で攻撃すると敵が速く倒せて、得点でも有利というシステムなので、無属性はそれらが影響しないことになりました。

開発中は全ての敵に属性を付けることも検討したのですが、プレイヤーが不利属性を選んでしまった際のデメリットや最終的にベストなプレイを目指すとなると非常に煩雑なプレイを要求することになるため、要所の敵のみに属性を

※3 属性 敵キャラの一部とパートナーの使い魔たちに設定されている。火、風、水、光、闇という5つの特性。火、風、水の3種、光、闇の2種の間に有利と不利があり、有利属性の使い魔を使うと攻撃力が1.5倍となるほか、様々なメリットがある。

ショットレベルを上げるには、使い魔の強化合成(右)でレベルを最高にし、進化(左)をさせる必要がある。進化時は素材アイテムが必要な点に注意

進化先選択

ベースにする使い魔

ルイトガルト+1 ⑫ 火

★1

LV 30

コスト 11
魔力 211
HP 224

進化

進化先を選択

【戦求】ルイトガルト ⑫ 火

★1

LV 1/30

コスト 11
魔力 155
HP 165

進化に必要な素材

4/2

99,700 消費メダル 3,000

戻る 進化開始

合成素材選択

ベースにする使い魔

【戦求】ルイトガルト ⑫ 火

★1

LV 1/30
EXP: 0%

コスト 11
魔力 155
HP 165

経験値強化 スキル強化

素材にするアイテム

経験値アップ★1 (火) ⑫ 個数選択
×17

経験値アップ★2 (火) ⑫ 個数選択
×8

経験値アップ★5 (火) ⑫ 個数選択
×1

使い魔合成へ

戻る

取り入れて、それ以外の敵を無属性に設定しています。

今明かされる『デスマイルズ』開発のウワサの真実とは

——また、プレイしていて親切だなと思ったのは、画面に指を触れていない際、進行がゆっくりになる点でした。この仕様の意図はどのようなところでしょうか。

池田 本作は、ショット使い魔を変更したり、スキル(※4)を使ったりするなど、自機の操作から別の操作へ移行するシチュエーションが多くなるだろうという想定がありました。両手でプレイする人とはともかく片手でプレイする人にとって、いったん画面から指を離して入力を行うわけです。実際にはそういったプレイが大半を占めるだろうと思い、そうしたシチュエーションをフォローする意味で入れています。

完全に停止してしまうとゲームのリズムが狂いますし、ゲーム攻略という点でも変な影響が出てし

まうので、あえて遅くするというレベルに留めています。実は私が実験的にプログラムで組んでいて、リリースが近くなったときのテストプレイで他のスタッフからこういった機能があるといいよね、と意見が出て、実は……と入れた仕様です。

——なるほど。池田さんがリリース直前に入れられた仕様といいますと、関連作品である『デスマイルズ』(※5)で伝説となっていた、撃ち返し弾を使い魔が吸収できる、という仕様を発売直前に入れたという話を連想します。

池田 今作の場合は制作途中から進めていましたが、『デスマイルズ』の場合は本当にリリース寸前でした。

あの時は「敵の攻撃が派手だけれど、システムを理解すると実はそこまで難しくない」という方向性が中々実現できずにずっと悩んでいたのですが、ふと使い魔で撃ち返しを消せたらいいのでは? とひらめいたのです。

※4 スキル 使い魔の持つ特殊攻撃。多くは高得点の特殊攻撃だが、体力回復やコンボゲージ減少停止になるものもある。プレイヤーがチームとして連れて行ける5人の使い魔のうち、ショットを担当する2人以外が使える。

※5 デスマイルズ 2007年にアーケードで登場した横スクロールSTG。本作と共通の世界観を持つ、広義の前作にあたる作品。一部キャラクターは本作にもゲストとして登場する。



デスマードで非常に多く見ることとなる人面岩。これも無属性であるため、どの属性でショットを当てても耐久力は同じだ。



攻撃スキルを持つ使い魔の中には、ボスキャラにダメージを与えられるものも。有利属性のスキルを良い場所に設置すると大ダメージを狙える。なおボス本体は接触してもダメージは受けないので、覚えておくに役に立つ。

そこで当たり判定のロジックを担当していたプログラマーの市村に相談しにいったら「リリースが迫っているのにそんな冒険はできません」と言われてしまった。まあ当たり前なんですけれども(笑)。当たり判定部分のロジックはシューティングの要なので、下手にいじって不具合を出してしまったら終わりですし。

そこで何か比較的安全でかつ速く実装できる方法はないかと考えた末に、『デススマイルズ』の敵弾は自機に近いかどうかのチェックプログラムがあったことを思い出し、それを流用すれば出来るかも? と。そこで、試しに即行で作ってテストしてみたら動作的にも処理負荷的にもイケる! と判断し、それである仕様となったわけです。

あの話は本当だったのですか!! システム的に完成度が高いので、さすがに寸前というのは誇張なのでは、と思っていました。続いてスキルについてお聞きし

ますが、過去のタイトルではボムを使うと得点などの面で不利になることもありましたが、本作はスキルを使うと得点面で有利になったり、親密度が上がったりと、まったく損がないように見えます。これはやはりどんなに使うのが正しいのでしょうか。

池田 はい。使うことによるペナルティはありませんので、基本的にスキルはどんどん使ってください。意図としては、スキル側の使い魔を育てる意味合いを持たせたかったのです。ショット担当ではなくとも、スキル面で生かせるキャラもいますので、みんな育ててあげて下さい。

壺に見える謎の敵攻撃……その正体はやっぱり壺だった

『デススマイルズ』の話が出たところで、キャラクターに関してお聞きします。本作の舞台設定は、『デススマイルズ』の設定を引き継いでいますが、敵キャラの中にもデザインが似ているものがあ

『怒首領蜂大復活』で1面ボスとなったA.I.も使い魔として登場。プロフィールの身長と体重は『大復活』と同じ値だが、衣装のイメージは一新している。

使い魔詳細



【魔人形】A.I. (12) 火

魔力 480 HP 498 親密度 335

コスト 18 限界突破 3/4 進化 ○○

Lv 50/50 次のレベルまであと ----- **Max**

ショット攻撃 煉獄Wショット
火属性で前方に拡散した弾を放つ
基本的なショット (レベル3)

スキル攻撃 煉獄の境界
550%の魔力で
火属性全体攻撃 (ボス有効)

Lv1

売却する

アバター設定

プロフィール

閉じる

プロトタイプだったエレメントドールの面影を持つ娘。魔法のようなビーム攻撃で悪魔たちを倒します！

プロフィール

名前 A.I. (不明) 誕生日 不明 身長 48m 体重 520t スリーサイズ 測定不能	出身 新宿御苑 血液型 不明 趣味 人間の補助 好きなもの 人間らしいもの 嫌いなもの 嫌いなもの 存在概念
---	--

相性の良い使い魔

ラナン カトレア

りますが、やはり同じキャラなのでしょうか。

池田 基本的には同じです。ただ『デススマイルズ』に登場したままというわけではなく、グラフィックスは本作のテイストに合わせて変更していますし、また本作オリジナルの敵も登場します。プレイヤーが一部の敵キャラを見て、「あ、コイツは『デススマイルズ』にいたよね」と感じられるようなデザインを狙っているわけです。

——本作は主人公側でも『デススマイルズ』のエンジェルをはじめ、『怒首領蜂大復活』のA.I.や『虫姫さま』シリーズのレコ姫など、他作品からのゲストキャラクターが登場します。それらのゲストキャラクターのプロフィールを見ると、例えばA.I.の身長がボスキャラとしての設定だったり、原作に忠実なのに驚きました。本作のゲストキャラクターは、いわゆる「名前や格好が同じ」的な立場ではなく、原作に出てきたキャラと同一と考えていいのでしょうか。

池田 基本的にはほぼ原作のキャラクターと同じと思ってもらって結構です。といっても、まったく原作と同じとなると、世界観に相違が出てきてしまうキャラもいますが……。

——ちなみに、一部の敵が撃ってくる壺のような破壊可能弾がありますが、あれは何者なのでしょうか。

池田 実は今回その質問をいただ

いたので、担当デザイナーである若林に聞いてみたのですが、「壺です。悪魔の壺です」という回答でした(笑)。悪魔や魔神の出でくる壺をイメージしているそうです。

——デザインという点では、本作ボスの攻撃は攻撃玉と呼ばれる魔法陣のような弾による攻撃ですが、あれはボス専用の弾と考えていいのでしょうか。

池田 はい。そういうイメージです。通常の弾に比べて当たり判定が大きく耐久力も高いのですが、有利属性で攻撃すればカウンターすることもできる、というボス戦ならではの仕様です。どうしてもボス戦は弾を撃ち込み続けるだけのプレイになりがちで、今作のように弾避け少なめだとよりそれが顕著になります。そこで、狙い撃ちをメインとした駆け引きをボス戦に取り入れています。

——なるほど。高難度での後半ボスですと画面左右から属性玉が出てきて真横からの攻撃をしてきませんが、最初に見たときには「おお、

今回も一つの壁を超えたか」という印象がありました。『ケツイ〜絆地獄たち〜』のシンデレラアンバー（4面ボス）や『エスプガルド』のジャコウ（最終ボス）など、真横からの攻撃が出てくるとケイブSTGの本気、という印象があるのです。

池田 その意見は初めて聞きました（笑）。確かに、真横からの攻撃で弾避けをさせるとなると画面下



ステージによってはボスが画面横から攻撃玉を撃ち、それらが弾を撃つ局面も。上下方向からの弾こそ絡まないものの、難度の高いモードでは見てのとおり避け技術が問われる状況となる

でも発射することになり、そうするとどうしても後半に持ってこざるを得ない攻撃になりますね。

ケイブSTG伝統(?)のタイトルはやはり狙ったものだった

——最後に気になっている方もきつと多いであろう、タイトルに関してお聞きしたいと思います。

ケイブ作品のタイトルや説明は、毎回どこか奇抜だったり面白かったりと力を入れられています。今回はこういった意図があったの

画面右上の敵が8方向に放出しているのが、話題の「壺」。破壊可能攻撃だが、ステージによっては猛連射されるため、かなり手強い。プレイをしていくと非常に印象に残るはずだ



ボスの攻撃は攻撃玉が基本だ。ただしこの画面はデスマードなので、直接主人公狙い弾も撃ってきている。またデスマードでは攻撃玉の耐久力も高いため、パターンによっては長期戦となる。落ち着いて対処したい

ですか？

池田 本作は先に『デスマイルズ』の世界観を継承するということがありましたが、初めて触れる人のために、タイトルで世界観がわかりやすい名前に一新しようと思いました。

タイトル名に関しては、本作に限らず社長を交えて会議するのですが、今回はそこでタイトルのキーワード候補にあった「魔法乙女」という言葉はわかりやすいね、と。そして、キャラクターのイメージである「ゴシック」もいいね、ということで『ゴシック魔法乙女』とタイトルで、いったんは決定したので。

しかしその後、役員会議にて各コンテンツの話をしている最中に「声に出して言うとか読み辛くない？」という話になってしまい、そこから再検討することになりました。結局のところ、「何か足りない！」というところで、「ゴシックの〜がないない」「ゴシックなく〜つまりらん」のような重い空気の

中、ふと映画「フォレスト・ガンプ」の広告キャッチ「トム・ハンクスはフォレスト・ガンプ」を思い出したので。普通なら「の」ってつけるところを「は」って何だと（笑）。

そこで『ゴシック魔法乙女』って良くないですか？ と提案したら、「それ最高じゃん！」と（笑）。それで、晴れて正式決定になったわけです。

タイトル名については、いつも意図的に引っかけを残しています。飲料ではないですが、「喉ごしがいいんだけどどこか引っかけろぞ」というところを狙うというか。やはりタイトルは重要なので、心に引かかるものを狙いたいわけです。

——なるほど、やはりそのあたりは意図したところなのですね。ケイブ作品のタイトルはファンからしても謎の多い部分ではあったのですが、これで長年の謎の一端が解明された気分です。今回は本当にありがとうございました。



ドイツから 地球防衛軍 やってきた EDF

ドイツ生まれの横スクロールシューティングゲームが、PS3に続いてPS Vitaにも登場。遊びやすさと奥深さを併せ持つ、王道スタイルの魅力に迫る。 Text=ジストリアス(フリーライター)



ゼルドナーエックス2 ～ファイナルプロトタイプ～

PS Vitaでもグーテンターク! ポケットの中の宇宙戦争

本誌「Vol.10」で紹介した『ゼルドナーエックス2 ～ファイナルプロトタイプ～』がPS Vitaへ移植された。早速遊んでみたところ、PS3版にあった2人同時プレイがなくなり、ほんの少しロード時間が長くなった以外は、ほぼ同じ感覚で遊ぶことができた。そこで、今回あらためて感じた本作の遊びやすさを語りたい。

本作を遊んでいると思いのほか自機が頑丈で、攻略がサクサク進むことが多い。その理由のひとつがエネルギー制の自機だ。障害物やボスの体当たりなどに引っかかるようなことがなければ多少の被弾にも耐えられ、しかも瀕死の際は防御力上昇&一定値までエネルギーが自動回復する「バーサーカーモード」が発動し、敵の猛攻に対して意外と粘ることができる。

もうひとつがシンプルなランクシステム(難易度自動調整機能)だ。よくあるシューティングにおけるランクといえば、パワーアップしながら進むと敵がみるみるうちに強くなってしまふ……

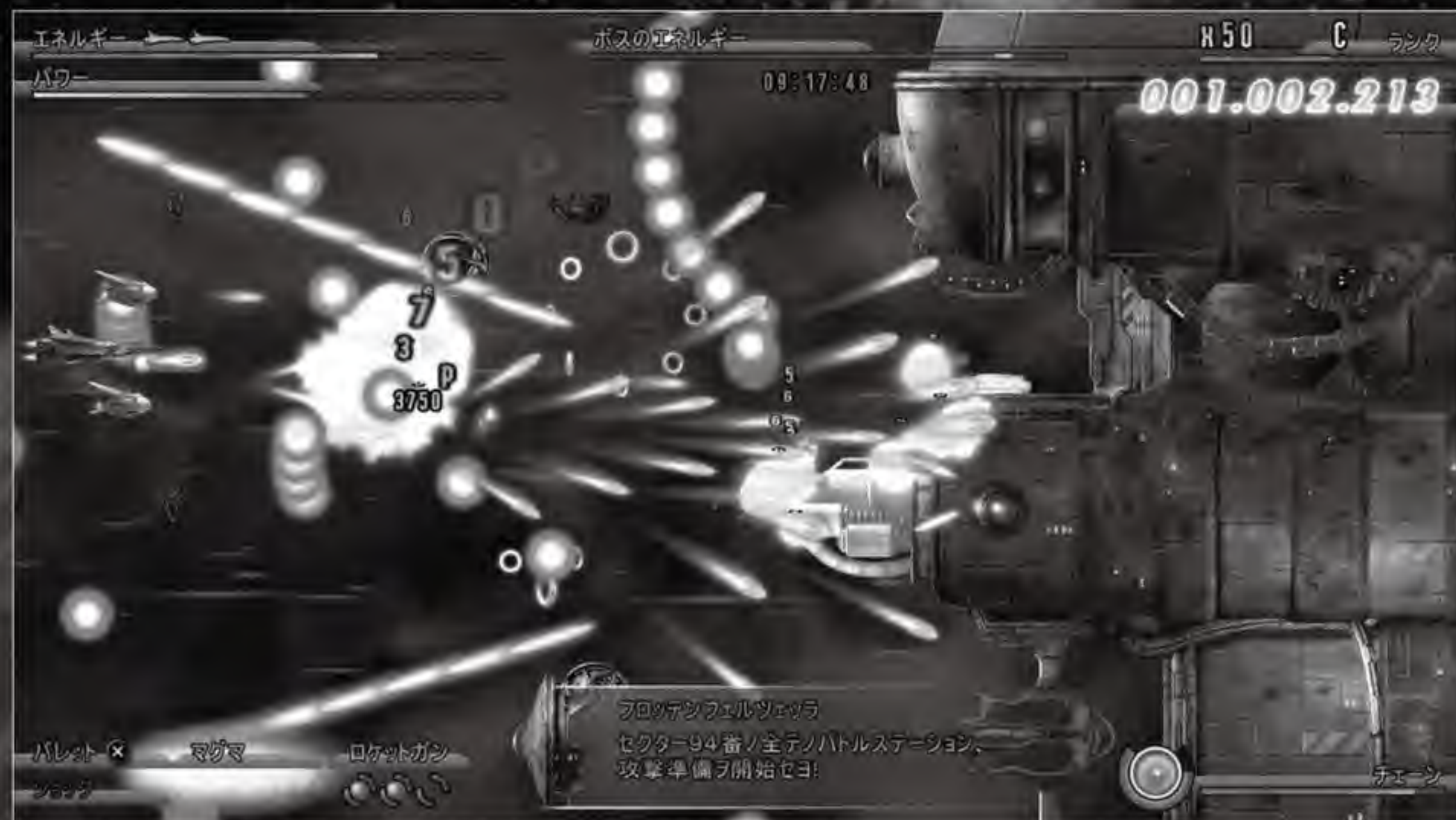
- PlayStation®Network
- PS Vita版:2015年4月16日 PS3版:2014年7月1日
- 通常版:980円(税込) 完全版:1280円(税込)
- CERO A(全年齢対象)

©2010-2015 Eastasiasoft Limited.All Rights Reserved.

というイメージが強いが、本作のランクは「徐々に上がり、下がる時は一気に下がる」というもの。プレイしていて敵の攻撃が段々とキツくなり、やがて攻撃を避けきれずに被弾すると難易度が抑えられる親切設計だ。

最後に「チャレンジ」も紹介しよう。これは特定のステージをプレイし「ノーミスでクリアする」「ボスに到達するまで既定の得点を稼ぐ」といった課題をクリアしていくモードだが、成功報酬の中には実績だけではなく、「特殊武器を装備したままスタート」「残機数1追加」などといった本編に役立つ恒常的なパワーアップもあるので、報酬目当てに挑戦を繰り返す、ステージ構成や敵のパターンを覚えて上達し、クリアによって自機が次第に強化されていく。

ゲームは遊びやすく、やればやるほどうまくなる、そんな堅実な魅力にあふれる本作。ちなみにPS3版を購入していれば、Vita版を半額で購入できるセールも実施中だ。せっかくなら両機種版を買って、家でも外でも遊びつくそう!



テクニカルに自機を操り、
続々出現する敵を撃破せよ！

PS3

VITA

LUFTRAUSERS

■PlayStation®3、PlayStation®Vita
■GHI Media, LLC (Devolver Digital)
■2015年2月19日 配信中 ■1180円(税込)
■CERO A(全年齢対象) ©2013 Vlambeer

セピア調の色彩が郷愁を感じさせるレトロシューティング『LUFTRAUSERS』。しかし純粋なシューティングを期待すると、そのアクション色の強さに驚くかもしれない。特徴的な操作方法を中心にその魅力を紹介しよう。

Text=高岡昌己(フリーライター)



独特の操作方法を理解したとき
そこにはええも言われぬ快感が待っている

それを楽しむ資格があるかを試すように、序盤に苦しみ待ち受けている映画や小説などがある。例えば古くて申し訳ないが、映画「未知との遭遇」は一般的にデビルズタワーに到達するまでは退屈とされ、小説「銀河英雄伝説」は本編第1巻の序章を読破できるかがカギを握る。しかしそれ乗り越えれば前者は第三種接近遭遇の驚嘆、後者ならスペースオペラの悦楽が待っている。本作『LUFTRAUSERS』も初プレイで落胆し、そのまま脱落してしまうプレイヤーがいるかもしれない。しかしその理由は購入時にイメージしているシューティングゲームと違うからだ。

画面写真や動画を見ただけなら本作は、『タイムパイロット』のような360度全方位の任意スクロールシューティングだと思ってしまうだろう。しかしそれはプレイした瞬間に覆される。全方位任意スクロールという点は間違っていない。しかしアクションゲームのように画面下方向に向かって重力が存在し、移動したい方向に方向キー(アナログスティック)を入れるのではなく、左右の旋回とエンジンのオンオフで自機を移動する操作が戸

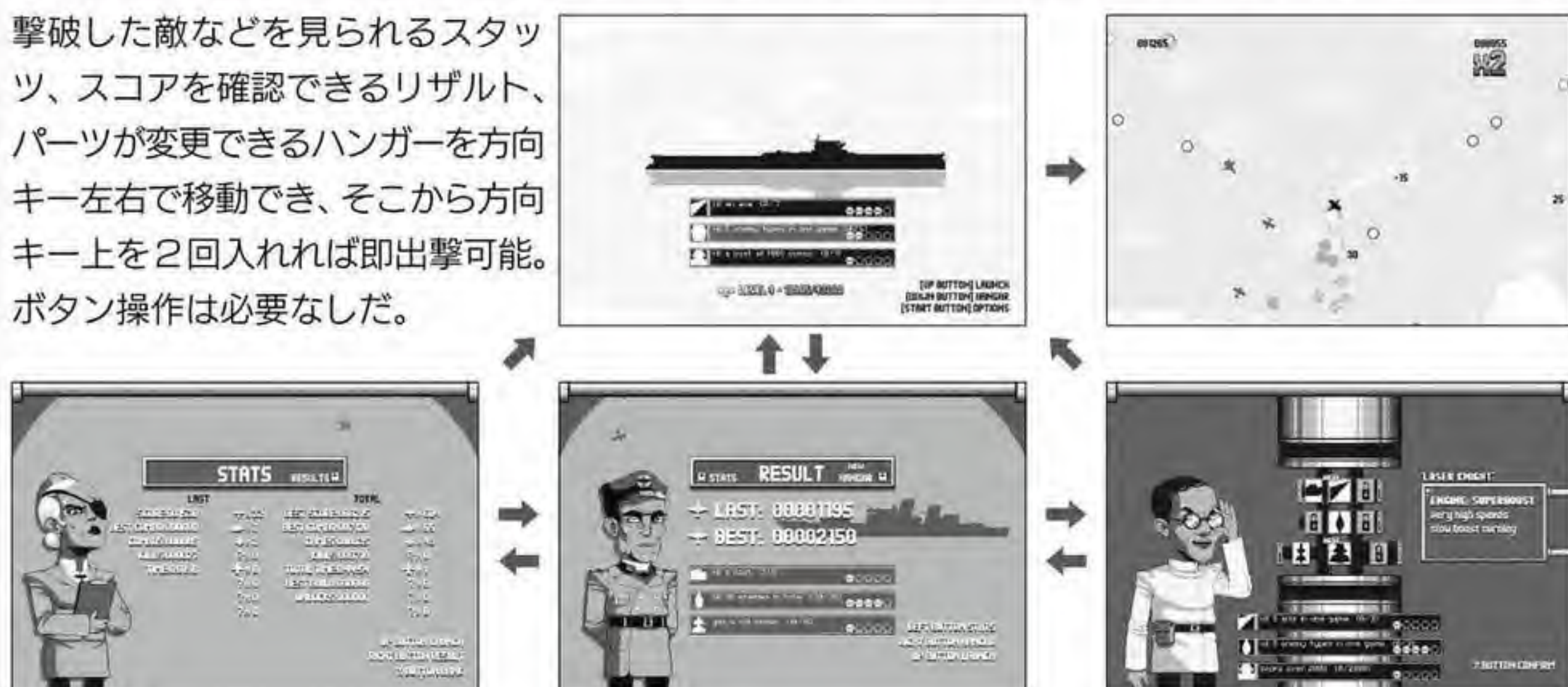
惑いを生じさせる。慣性が存在するために自由自在に操作できないことが大きな要因だ。その戸惑いを乗り越えて重力を自分のものとしたとき、本作が持つ最大の魅力がプレイヤーに襲いかかる。ゲームオーバーになった瞬間、すぐにまたプレイしたくなってしまう中毒性。思いのままに自機を操作できないもどかしさが逆に快感を誘発するのだ。

操作方法をもう少し詳しく説明するとPS3及びVitaで方向キーを使って操作する場合は、上で前進(LRボタンでも可)、左右で旋回、Xで攻撃(△○□でも可)となる。エンジンの推進力で前進しながら旋回すれば大回りとなり、エンジンを切って旋回すればその場で回転するような小回りも可能。その微妙な匙加減で敵機や敵弾を避け、画面下の水面や上空の雲海との衝突を回避する。戦闘機らしからぬ動きを実現したとき、ついに苦しさや気持ち良さに変わるはずだ。そして次々と出現するさまざまな敵機を撃破。ただひたすらにハイスコアとミッションのクリアを目指す。自機は1機のみ。ダメージが蓄積して破壊されるとゲームオーバーだ。

そして操作の大きな要素となる前進する速度や旋回の素早さ、慣性の大きさなどは自機に取り付けたパーツによって変わり、カスタ

ゲーム開始までの流れもシンプル！

撃破した敵などを見られるスタッツ、スコアを確認できるリザルト、パーツが変更できるハンガーを方向キー左右で移動でき、そこから方向キー上を2回入れば即出撃可能。ボタン操作は必要なしだ。



マイズによって難易度が大きく変化。パーツは攻撃するためのウェポン、機体の耐久力などを左右するボディ、推進力を増減させるエンジンの3部位に分かれていて、それぞれ5種類用意されている。条件をクリアして入手すれば自由に編成可能で、その組み合わせは全125パターンに及ぶ。各パーツはどれも個性的で、たとえばウェポンなら連射可能なオリジナル（ショット）、ボタンを押し続けることで放ち続けるレーザー、複数の追尾弾を発射するミサイルズ、敵に当たると炸裂する強力なキャノンの5種類が存在。レーザーは射程が長いものの威力が低いなど各パーツには一長一短があるので、新たに入手したものが必ずしも効果的とは言えないところが面白いところ。ほかのパーツとの組み合わせでもそのウェポンに対する印象が変わってくる。

そんなカスタマイズと独特の操作方法が本作の最大の特徴で、手軽さ故の中毒性の高さが大きな魅力だが、プレイヤーを虜にする要素はそれだけではない。具体的なストーリーは明かされていないものの、プレイヤーの想像力をかき立てるビジュアルと音楽も魅力的だ。「連合国の攻勢に戦々恐々とする労働党国家。その命運は最新鋭の戦闘機部隊に託され



ステージという概念はなく自機が破壊されるまでゲームが続く。目的はハイスコア更新、ミッションクリア、パーツの入手だ。ミッションは特定敵機の一定数撃破や特定スコア達成などさまざまなものが登場。巨大な敵やコンボによる加点といったシューティングゲームならではの楽しさもちろん用意されている

※PS3版、Vita版だけでなく、Windows版、Mac OS X版、SteamOS + Linux版も用意されている。それぞれSTEAMやHumble Storeで購入可能だ

た。人呼んで「空を往く奴ら（ルフトラウザーズ）」。彼らの活躍が戦況を変える！」というようなストーリーを想像させ、音楽は往年の戦争映画を彷彿させる勇壮な旋律を猛々しく響かせる。特徴的なシステムと同様にとにかくアクが強いが、ゲームに没頭するとそれは心地好さに変わる。余計なものを排除してハイスコア狙いに集中させながらも、プレイヤーのイメージを刺激してくれるのだ。

ちなみにPS3版とVita版どちらか一方を購入すれば、もう一方のソフトも無料でダウンロードできる。しかしハイスコアやミッションクリアといったデータの共有はできない。残念だ……。



■ iPhone iOS 7.0以降 (iPhone5以降推奨)
 Android 4.2以上 (一部非対応端末あり)
 ■ 配信元: NTTドコモ 開発元: ガルチ ■ 配信中
 ■ ダウンロード無料 (一部アイテム課金)
 ©NTT DOCOMO, INC. / ©GULTI CO., LTD.



1フロアをシェアして活動をはじめたことが話題になった、ガルチ、グレフ、イルカアップス、トイディアの4社。中でもSTG気質なアプリが話題のガルチ社を訪問してみました。
 Interview=msm5232(フリーライター)

ガルチ 茶谷修社長インタビュー

社員がオフィスにアーケード基板を持ち寄っている？

取材に来てよというので来ちゃいましたが、同業の会社と共同のフロアで仕事をしていると、面白いこともありそうですね。

茶谷 同じフロアに4社入っているんですけど資本関係はないんです。協力関係はあったりするんですが、ただその4社がそれぞれ開発した物だとか、お互いに剪定しあったりだとか、そういうのは日常的にあります。グレフさんには今まで非常にお世話になっているので、今後もシューティングゲームの開発を立ち上げたりとかはやりたいですね。

シューティングといえば、玄関と社内アーケード筐体が計4台ありますね……。『まもるクン』と『アサルト』と『真サム』が見えます。もうひとつは……？

茶谷 今は『ガレック』のロケテバージョンが入ってますね。このフロアには4社で130人ほどいるんですけど全員が入っているチャットがあつて、結構リクエストが出たりして(笑)。基板を持っている人たちがいっぱいいるので、頻繁に基板の入れ替えを行っています。格闘系のリクエストが多いですね。

ドコモと共同開発！アクションRPG『リリーと魔神の物語』開発秘話

ガルチさん開発のアクションRPG『リリーと魔神の物語』が4月に配信されました。

茶谷 『リリー』はもともと企画の原案を作った人が『ダークソウル』とかが好きで、あの面白さをもっと手軽にスマホでできないかというところから始まっています。途中で企画が方向転換して、広く市場に受け入れられるようにストーリーやキャラクターを優しく暖かい色使いの女性的なデザインへとシフトしました。一番気をつけたのが片手のタップだけですべてが完結する操作性です。『リリー』のシステムはライト層のユーザーがタップするだけでクリアできるものになっています。操作はある程度自動です。手を離すと攻撃を回避してくれます。それではミスしないように思えますが、先に進むとちゃんと意識してプレイしないといけないものになっています。特にサブイベントや追加シナリオは気合いを入れて挑むものになっています。後半は難易度が高くなっても、ほかのプレイヤーが待っていてくれたりしますので知らない人と協力して進めることができます。回線が3Gでも全然問題なく協力プレイができます。



iOS

おしり前マン ~OSIRIUS~

■ iPhone iOS 7.0以降 (iPhone5以降推奨)
Android 4.2以上 (一部非対応端末あり)

■ 配信元: イルカアップス

開発協力: ガルチ ■ 2015年予定

■ ダウンロード無料 (一部アイテム課金)

© 谷口崇/むっちり村 © ILCAAPPS, Inc.

Android



新作『おしり前マン ~OSIRIUS~』とは?

——新作『おしり前マン』とは一体……?

茶谷 同じフロアのイルカアップスさんから、同社の「むっちり村」というサイトの、「おしり前マン」というキャラでシューティングを作りませんかとお話をいただきました。谷口さんはイラスト、歌詞、歌、音楽、声優、テキストなどあらゆる部分を引き受けられているんです。最初大変だったのが、おしり前マンが棒立ちで、横シューなのに縦に長い。当たり判定はどうなるんだと(笑)。そこで、敵の弾を喰らったら「DMゲージ」が上がるシステムにしよう。これなら当たってもメリットがある。HPは減りますがゲージは上がります。ゲージが貯まると切れの良いレーザーが出せます。尻だけに切れがよいと。ダメージを受けるというマイナスがプラスになったんですね。

茶谷 開発の打ち合わせがカオスで、朝から「おしりに血がのぼった」とか「浣腸」とか下品な会話を真面目にやるんです。うちのプログラマーなんかには「おしりの開発進んでる?」と聞いたり(笑)。おしり前マンは妻に浣腸してもらおうとHPの最大ゲージが上がり

ます。ステージの終わりに領収書が出て、そのお金が手に入り、お金を妻に渡すと妻と家が豪華になります。おしり前マンは強化されるけど見た目は豪華にならずそのまま……ステージ攻略後に赤提灯の店で一杯呑むんです。おしり前マンには「おしり前ピープル」という仲間がいて、仲間にするためには「おしりクラブ」という紳士の社交場へ行き「おしりカード」を引きます。ここが課金になるのですが親切設計ですので課金しなくても十分に楽しめます。これに連動して「face hit book」というおしり前ピープルの書き込み掲示板があって、おしり前マンも書き込むのですが、つまらないことを書く仲間が戦いに来てくれません。書き込みは妻に浣腸をされる度に変わります。

——おしりで心がいっぱいになってきました。ガルチさんの今後の展望をお聞かせください。

茶谷 ガルチでシューティングといえばアイデンティティです。ハードウェアに合わせた次世代の新作を作りたいので、ガルチはPS4やXbox Oneに最初に新作シューティングを出すメーカーだと自負しています。ライフワークとして常にシューティングの企画を提案していきます!

80年代アーケード風 横スクロール2D シューティングの傑作が 同人シーンに登場!!

INFINOS2

80年代アーケードシューティングをリ
スペクトした2Dシューティング『IN
FINOS』シリーズの最新作が登場!
全8ステージで“あの頃の宇宙”が
PC上で蘇る!



同人&インディーズゲームを
応援する専門コーナー

同人 SHOOTING GAMESIDE

本誌で同人作品を紹介し始めて
約5年。シーンの熱は冷めるこ
となく意欲的な作品が登場し続
けているのが何よりも嬉しい!

Text=風のイオナ(シティコネクション)

INFINOS2

- Windows XP以降
- ピコリンネソフト
- 2014年12月発売
- ショップ委託パッケージ版:864円(税込)
- PLAYISMダウンロード版:698円(税込)

Windows

「ゲームスト」の攻略記事が
似合いそうな2Dシューティング

「同人・インディーズシューティ
ング界に新星現る!」

今回紹介する『INFINOS2』の
初回プレイ後に思わず出た感想が
これだ。ピコリンネソフトの最新
横スクロール2Dシューティング
『INFINOS2』が2014年末に
待望のリリースとなった。レトロ
なスタイルで作られた本シリーズ
について「80年代をリアルタイム
で生きてきたシューティング好き
が、当時の空気感を蘇らせたゲー
ムなのだろう」と思うのではない
か。だが実際は若干20代半ばのゲ
ーム制作者であるRYO氏がほぼ
一人で制作しているのだ。後のイ
ンタビューでも触れているが、ス
ーファミ世代だったRYO氏が時
代に逆行するようにファミコンに
触れたことをきっかけに、レトロ
なスタイルのゲーム制作をするよ
うになったのだそうだ。

さて、それではシリーズ最新作

『INFINOS2』の紹介をしよう。
同シリーズは一貫して80年代のテ
ィストを取り入れた、2Dシュー
ティング好きにとってドストライ
クな1作に仕上がっている。1作
目の『INFINOS』、そのファミコ
ン移植をイメージした『INFINOS
O』はフリーゲームとして無料で
配布されているタイトルで、最新
作『INFINOS2』が初の有料タイ
トルになる。1作目の『INFINOS』
がリリースされた当時から海外の
熱狂的なシューティングファンに
支持されていたが国内での知名度
はそれほど高くなかった。だが、
『INFINOS2』で初のパッケージ版
のリリースをしたことで、国内の
同人シューティングファンにも注
目され始めたのだ。恥ずかしい話
だが筆者も、今回の『INFINOS2』
のパッケージ版リリースをコミケ
にて行っていたことで初めてシリ
ーズに触れることとなった。国内
のシューティングファンには筆者
と同じような方は多かったのでは
ないかと思う。

オプションショットは全3種類



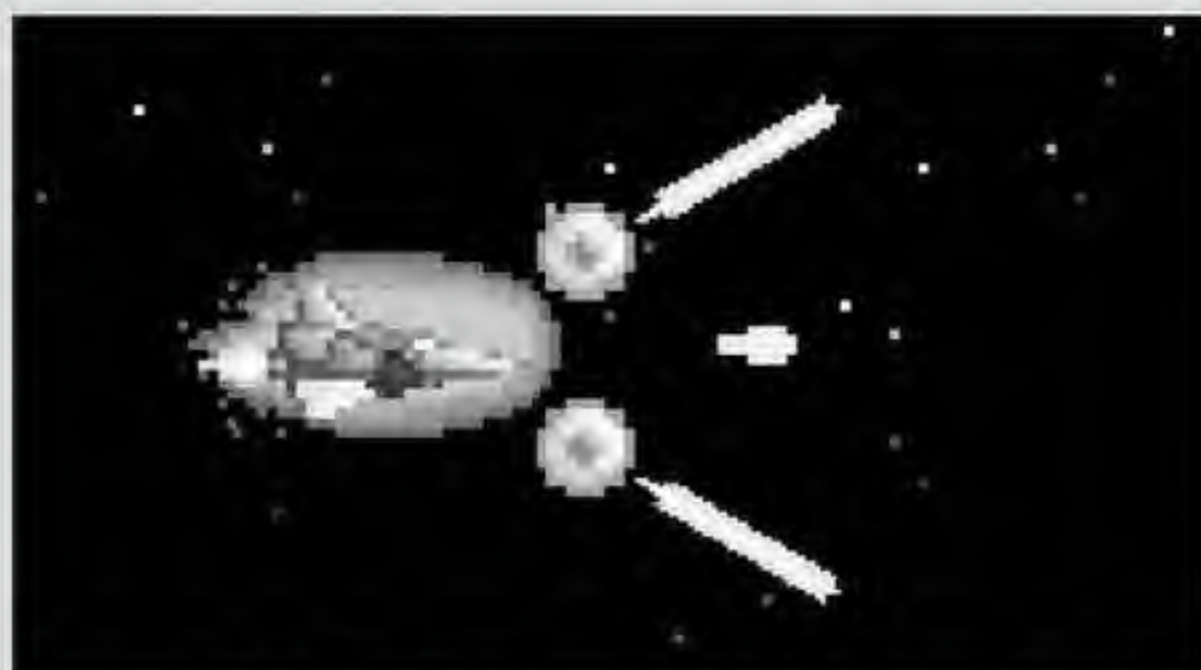
ゲームスタート時とミス後の復活時はノーマルショット。1発の威力も弱く、攻撃範囲も狭い。初期状態で3種のレーザーアイテムを取ることでショットがノーマルのままでオプションが付けられる



アイテム色は赤。広範囲をカバーするウェーブレーザー。地形も貫通するので道中では非常に使い勝手がいい。ただし、威力が弱く、中ボスやボス等の耐久力のある敵には苦戦を強いられるのが欠点



アイテム色は緑。ショットの威力が3種の中で最も高いツインレーザー。硬い敵にもその威力を最も発揮してくれる武器なので、ボス戦にはコイツで挑みたい。ただし地形は貫通しないので道中では注意



アイテム色は水色。正面には撃てず、斜め上と斜め下に放つレーザーボム。地形や敵に当たると爆発し、爆風で周りの敵にもダメージを与えられる。クセのあるレーザーだが、使いこなすとかなり強い

宇宙空間から始まり、 各ステージの舞台へ

本作は過去にリリースされてきたどのようなゲームに影響を受けて制作されたのだろうか、という疑問が沸く。すでにプレイを始めていくプレイヤーならいくつかのタイトルが浮かんでくると思うが、共通するのは『グランドイウス』シリーズと『ROUTE』シリーズの影響が濃いということだろう。これらのタイトルに代表される、80年代のアーケードに多く存在した、トライ&エラーを繰り返しながらパターン構築をして攻略していく2Dシューティングに仕上がっている。余談的に言えば伝説のアーケードゲーム誌『ゲーメスト』風の攻略記事がよく似合いそうなゲームでもある。

本作は自機である戦闘機を操作し、自機のショットとレーザーアイテム取得によってオプションの装着と、3種のレーザーをアイテム取得での切り替えで選択してい

きながら進行していく横スクロールシューティング。キャラクターや背景はすべてドット絵で描かれており、システム面だけでなく見た目の印象も含めてレトロスタイルで徹底されている。

ゲームをスタートさせると宇宙空間を背景に、ショット1発で倒せる耐久力のないザコ敵が数体登場し、それらをこちら単発のショットで応戦していく。やがて、パワーアップアイテムを持ったザコ敵が登場し、倒すとパワーアップアイテムが現れ、それを取ることで自機をパワーアップさせていくことができる。宇宙空間が終わると各ステージの舞台となる地形や背景が登場し、ザコ敵や耐久力のある中型機との応戦が続く、ステージのラストにはボスが登場する。ボスを倒すと1ステージクリアとなる。

ステージは全部で8面あり、各ステージはそれぞれ違った舞台設定が与えられている。こうしたステージ内の舞台設定は詳細なスト

80年代のアーケードゲーム『INFINOS』と『INFINOS 0』の関係を、見事に再現した『INFINOS』と『INFINOS 0』

シリーズ1作目『INFINOS』は2013年2月にフリーゲームとして発表され、現在も無料でダウンロード配布中だ。全6ステージで難易度も低めで遊びやすい。オプションの仕様や3種のレーザー等、システム的にはこの時点で完成している。

そして『INFINOS』を敢えてファミコン移植風にリメイクしたのが『INFINOS 0』。こちらは2014年7月に公開され、『INFINOS』同様に無料でダウンロード可能。この2作の関係は、80



シリーズ1作目の『INFINOS』は全6ステージ。『2』と違い、オプションは動かさない



ファミコン移植風にした『INFINOS 0』。ファミコン版『グラディウスII』の雰囲気強い

年代によく見られたアーケードゲームをグレードダウンさせてファミコンに移植していた時代を思い出す。また、グラフィックやサウンドは制作者のRYO氏自身が思い入れの強いファミコン版『グラディウスII』からの強い影響が感じられる。難易度は低いがこのリスペクト心も含めて楽しめる1作だ！ まずはこの2作を合わせて遊んでみてほしい。そしてエンディングまでたどり着き、気に入ったのであればさらに難易度の高くなった続編『INFINOS2』に挑戦してみてもいい。

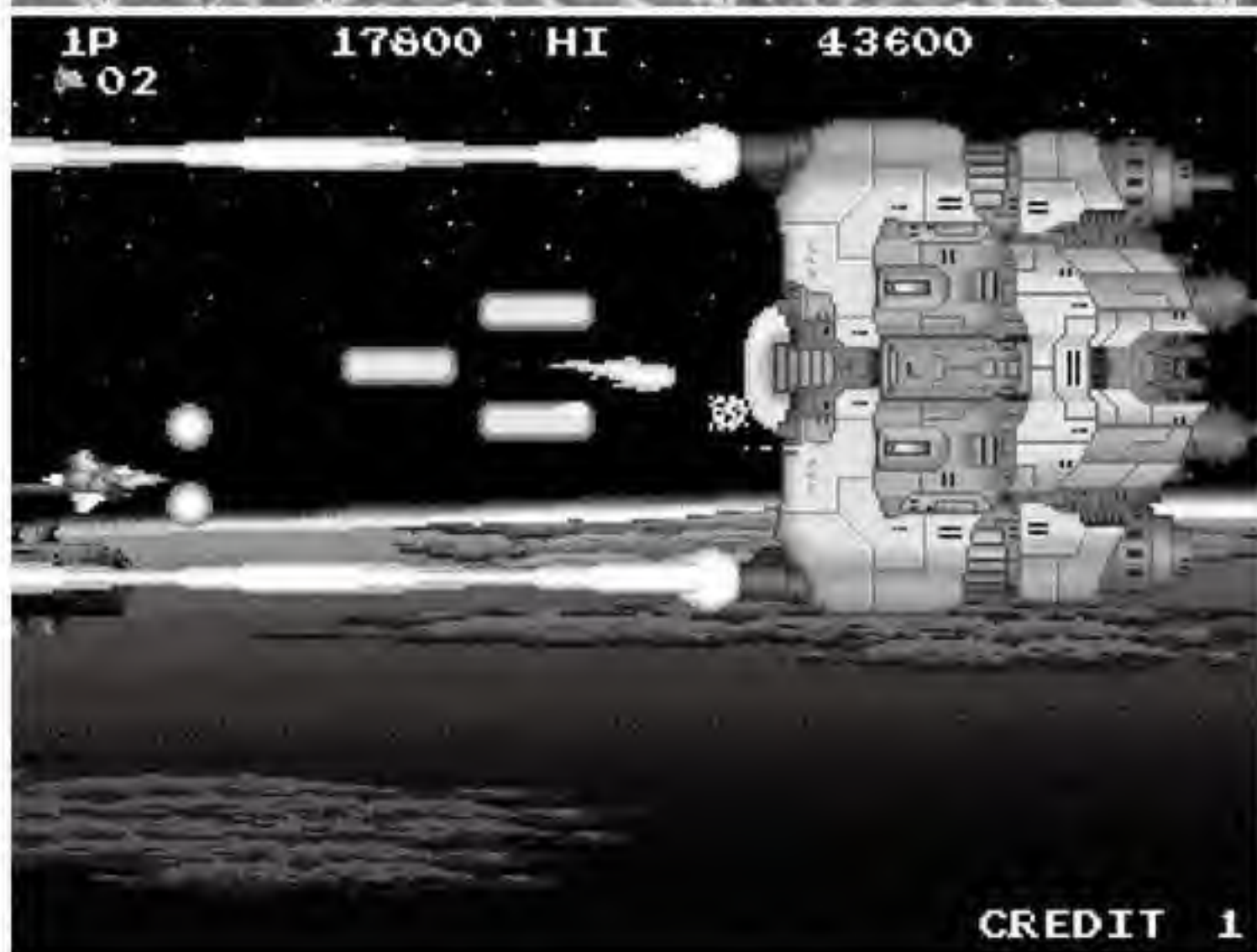
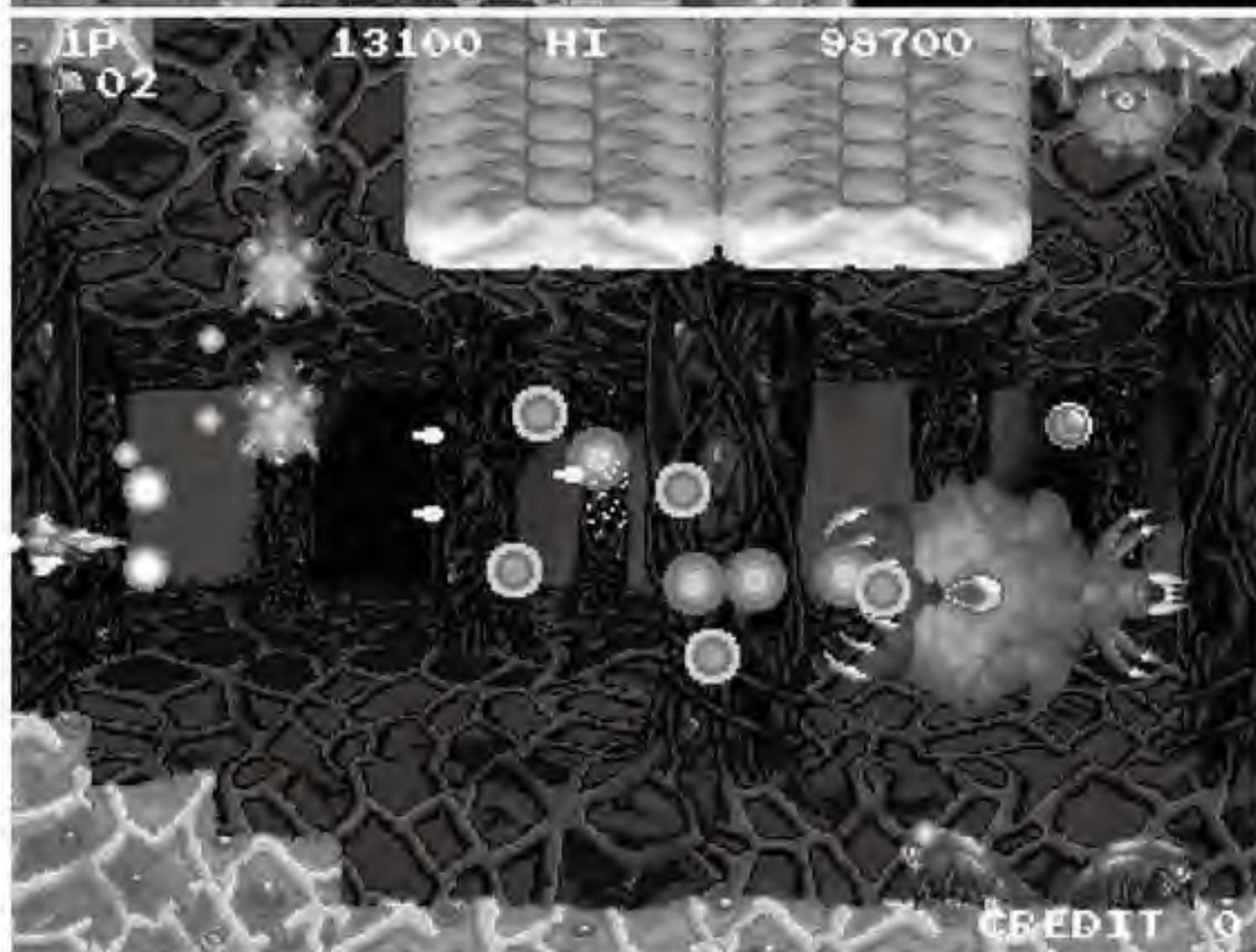
ーリーが設定されているわけではない。ならばプレイヤーが舞台背景から読み取る形でストーリーの妄想をして楽しんでしまおうじゃないか。また『グラディウス』シリーズ等でもステージごとにガラッと雰囲気を換え、プレイヤーに強い印象を残しているが、そうした演出も本作に影響を与えているのだと思う。

絶望を覚える難易度も、パターン構築で突破できる

次にパワーアップシステムに触れる。『INFINOS』では1個目のレーザーアイテム取得で自機の上下に付くオプションを搭載でき、2個目のレーザーアイテム取得でレーザーの1段階目、3個目でレーザー2段階目になる。このシステムは『TYPE』のパワーアップと全く同じだ。また、『INFINOS』ではオプションがレーザーを撃ち、自機自体は初期ショットから変化はしない。そして、オプション位置を定位置と前方に変更すること

ができるのも特徴だ。特に水色のレーザーは後方に攻撃できるため、これを有効に活用できる場面が多く設定されている。

ゲームの全体的な難易度は前作『INFINOS』に比べて高いため、前作をクリアできたプレイヤーでも簡単には全ステージクリアさせてくれない。前半ステージに限っては前作と同等の難易度だが、後半5ステージ以降は道中の攻撃も激しくなり、一気に難易度が上がる。前半を調子良く進むことができたプレイヤーも後半はミスを連発して一度は絶望感を覚えることだろう。しかし、シューティングのテクニクが足りなければ全ステージ突破することはできないのか？ と言うとそれは違う。後半ステージも適材適所でレーザーの選択、敵機の撃墜パターンの構築、この2つをしっかりと確立させていけば、高いと思っていた難易度も嘘のように突破できるだろう。RYO氏曰く「攻略してしまえば簡単」とのことだ。



こうしたレベルデザインは、名作と呼ばれる往年の2Dシューティングをよく研究しているし、難易度調整まで含めて全体的に丁寧に作られているのが好印象だ。今回の特集記事で興味を持ってプレイし始めたプレイヤーには、途中で挫折することなく、全ステージクリアを目指してみてほしい。攻略していくことの気持ちよさが高

い満足度を与えてくれるからだ。必ずしもレトロなスタイルのゲームを80年代当時を生きてきた人物が作ったとは限らない。一度世に出たゲームはずっと生き続け、常に新たな世代に触れられ、伝えられていくものだ。『INFNOS』を通じてそれを改めて実感した。そして今後も意欲的な2Dシューティングを制作する若いクリエイ

ターがシーンに登場してくるだろう。『INFNOS』は、同人・インディーズゲームシーンの明るい未来を見せてくれる希望に満ちた1作だ。制作者の意欲を感じたら、あとはシューティングファンがしっかり情報をキャッチし、そこに乗っかっていってほしい。そしてともにシーンを盛り上げていこうじゃないか！

縦シューティング新作、『Battle Circuit』を制作中

ピコリネソフトの次回作は初の縦スクロールシューティング！これまで地形シューティングと呼ばれるタイプの横スクロールシューティングのみを開発してきたが、新作ではこういったプレイ感をユーザーに与えてくれるのだろうか。今からプレイするのが楽しみだ。

ちなみに音楽は九十九太郎氏が担当。九十九氏が『DAYS JUNE』で開発中の『INFNOS』を見て、次回作での作曲担当の名乗りを上げてくれたのだそう！



画面写真から80年代アーケード風の背景や、ド派手なボスキャラが確認できる。実際にプレイするのが楽しみだ！



『INFINOS 2』開発スタッフ ピコリンソフト RYOインタビュー

今、若い世代に80年代風シューティングに惹かれる人が多い。その世代を代表する一人であるRYO氏へその秘密を探るとともに『INFINOS』シリーズに迫る!

Interview=風のイオナ(シティコネクション)

ファミコン版『グラディウスII』に大感動し、ゲーム開発を決意

——ピコリンソフトの立ち上げから教えてください。

RYO 初代『INFINOS』を公開する時に名付けました。僕はスーパーファミコンなんですが、兄とスーパーファミコンをいろいろ遊んでるなかで、あえてファミコンを遊んでみようってなったんです。そのなかで『グラディウスII』に大感動しまして。でも今はドット絵で描かれた横スクロールシューティングってないなって思って、それを本気で作ってみようって思ったのがゲーム開発のきっかけです。

——ファミコン版『グラディウスII』はどこがすごいと思いましたか?

RYO ハードのスペックも高くないのに無理矢理作ってる職人的な感じです。この絵はどうやって描いてるんだろうってポーズボタンで画面を止めて研究したりして。そうしたなかで自分でもゲームを

作ってみようって思ったんです。

——サークル構成はお兄さんとの2人なのでしょうか?

RYO そうですね。でも兄と僕はそれぞれ別のゲームを作っているんです。僕が『INFINOS』シリーズ等のシューティング、兄のSATTOは『ディスクリチャーズ』というRPGを開発中です。

——2人で1つの作品じゃなくて、別々のゲームを作ってるっていうのは珍しいですね。

RYO よく言われるんです。でもお互いアドバンス程度はしますよ。

——初代の『INFINOS』はいつ頃から作り始めたんですか?

RYO 一番最初に『INFINOS』のドット絵の素材を作り始めたのはもう10年くらい前です。1面の敵キャラを少し作った程度で。その後大学生になった頃に、時間もあつたし、この期間を利用して作ってみようということとで開発を再開しました。でも結局学生の時には完成させられなかったんです。

——初代『INFINOS』はどんなコンセプトのゲームを目指して作り始めたんですか?

RYO システム面は敵を倒してスコアが入る程度のシンプルでいいと。あとは当時の雰囲気を出したいっていう。でも雰囲気を出して面白くなかったら意味がないので、それでゲームとして面白くなるようにしていきました。

——システム面の特徴としてオブションがありますか、これは『R-TYPE』からの影響ですか?

RYO 『R-TYPE』を意識したというか、オブションが必要だと思ったんです。自機だけだとどうしても自機の強さを出せないんで。そこでオブションがあることで画面に派手さを出せるんです。あと大きい弾が撃てるとかではないんですが、オブションも弾を撃てることで難易度も下がりますし。

——そしてオブションは3種のパワーアップが装着できます。

RYO この3種は『R-TYPE』の影響です。あと、畏的なものを作

りたかったんですよ。ここでこの武器があるけど取ったら失敗だつて気付いてもらったり。あとは弾幕シューとの違いを出したかった。ので特徴的な弾を撃たせたかった。水色のレーザーは壁に当たって爆発しますが、それはこういうシューティングじゃないと出せない。強い弱いよりも一癖あるくらいのほうが特徴になるかなと。最初は緑一択になる人が多いと思うんですが、そのなかでここでは別の武器が有効だなんて思えてきたりすると思うんです。覚えゲーなんてそうやって自分なりにパターン組んでもらえると嬉しいですね。

——それぞれ一長一短ですよ。覚えゲーということでステージ構成で意識した点はありますか？

RYO 地形や出てくる敵で印象付ける構成を意識していますね。例えば道中に1体だけ中ボスが出てくるシチュエーションが多いんですけど、この場所でこの敵が出てくるんだと感覚的にプレイヤーも覚えると思うんです。しっかり

覚えなくても、こいつが出てきたら次はこうだなとか。通路の狭い場所があったら次は広くなるとか。そういう感じで、地形も含めて覚えてもらいやすいように意識してステージを作っているんです。

——罠にハマって死ぬと次は死なないようにする必要がありますもんね。

RYO 罠を作るにしても印象付けるようにしないとダメなんですよ。あとはステージごとにガラッと変えるのも意識しています。初代3面は生物ステージにしているんですが、そういうステージにしていることで、自分が3面にいると認識できる。ステージによってステージのテーマをガラッと変えて、敵キャラもステージが変わると全部変えちゃうことで、今はこのステージなんだってのを感覚的に覚えられるっていう。それが初代からのテーマとしてありますね。

——ステージごとに意識できるのって大事ですよ。

RYO 機械的な世界観のなかでひとつだけ生物ステージがあると

すごく印象付けられるんですよ。あと例えば1面から最後まで宇宙を舞台にしてしまうと「今何面だっけ？」って思われてしまう。それを破りたかったんですよ。だから地形や背景が重要なんです。

——メカデザインもオリジナリティありますが、もともとメカやロボットが好きだったんですか？

RYO 特にそういうわけではないんです。ボスなども基本は攻撃方法を最初に考えて、太いレーザーを撃ってくるならこういう砲台を、レーザー4本撃ってくるなら砲台も4つ必要だ、みたいに作っているんです。紙にも書かずに、いきなりドット絵を書くんですけど、これは本番です。普通の絵はすごく下手なんですけど、ドットなら打てるんですよ（笑）

——『INFENOS』をリリースした時の反応って覚えてますか？

RYO 海外の反応が凄かったです。一気に海外で情報が広がって驚きました。逆に国内ではほとんど反応がなく……。とにかく海外

ではいろいろなサイトで長い期間記事が上がり続けてたんですよ。「東洋のゲーム開発者が生んだ宝物だ」的なちよつと恥ずかしいような内容だったりとかで（笑）

ファミコン版への移植を意識して開発した『INFENOS 0』

——ファミコン移植風にリメイクされた『INFENOS 0』の話を伺ってもいいでしょうか？

RYO 作ってたかった理由として『INFENOS』を一発で終わらせたくなくて。今の時代、横スクロールシューティングって貴重だと思うんで、シリーズ化して『INFENOS』をブランドにしたかったんです。それであえて『INFENOS 0』を作ったんです。『INFENOS 0』はオープニングデモがあるんですけど、デモでしっかり世界観を出すことで『INFENOS』としての地位がほしかったんです。だからあえてファミコン風にしてリメイクしたんですけど、自分のなかで必要なゲームだったんです。

——効果音もプレイ感もファミコンシューティングっぽくて感動しました。難易度も低くなってますし。あとファミコン版『グラディウスII』からの影響が強いです。

RYO 難易度はファミコン風なので落としてあります。『グラディウスII』の影響はもう原点なので(笑)。ほかにファミコンっぽくした点はランキングを削ってハイスコアしか残らない点ですね。

——ファミコンでランキングのあるゲームはあまりないですね。

『INFENOS2』はシリーズの完成形を目指して作った1作

——では最新作『INFENOS2』の話ですが、もともとシリーズ展開を意識していたんですか？

RYO 海外をメインに反響を多く頂いたことで『INFENOS2』を作ることに決めました。開発を開始したのは2013年の5月頃だったと思います。

——『INFENOS2』の初期コンセプトを教えてください。

RYO 『INFENOS』から大きくは変えずにボリュームをアップさせて、シリーズとしての完成系を目指しました。実際にステージも8に増やせし、完成形ができたかなって思っています。

——『INFENOS2』ではオプションを動かせるようになりましたね。

RYO この時代に「オプションが動かせます！」っていう触れ込みは面白いかなって(笑)。あと「BitSummit」っていう京都のインディーズゲームのイベントに出た時に「オプション動かせたら面白いんじゃない？」って意見をもらったので、それを取り入れてみたというのがありますね。

——水色は後ろに撃てるようになって、これがすごい使えます！

RYO 後ろに撃てないのが不満だったことがずっと言われてたんですよ。自分でも思っていたんですけど……(苦笑)。その代わり水色は前作から連射力が落ちていて、多少弱体化しています。

——4面ボスが画面左側にいっ

ちゃうじゃないですか。あそこで水色が有効に使えるのがいいですよ。

RYO 実はあの4面ボスを作った時に水色を後ろに撃てるように変更したんです。ボスに後ろに行かれてしまうと倒すのに時間がかかってプレイヤーに飽きられちゃうかなと思って。だからボス直前にも水色が出るようにして「これでどうだ！」って感じで(笑)。

——なるほど、そういう意図があったんですね。僕はほかでも結構水色メインで進めちゃうんですよ。

RYO 基本は緑が強いので、緑のみで進む人が多いんじゃないかと思ったんですね。それをさせたくないっていう狙いもあるんですよ。

——3種ある武器を増やしたり無くしたりとかは考えましたか？

RYO アイデア自体はいくつかあったんですが、蛇足になるかなと思ったんです。例えば武器を2個増やしたとして、次回作では追加した2個もまた実装するのかわ？ って思ったんですよ。

——そこは3種にしぼるほうがいいということだったんですね。

RYO 攻撃力が高い緑、攻撃力は弱いけど連射力がある赤、ちょっとクセのある水色っていう3種がベストかなって。広範囲に撃てる武器があったとして、赤が今回広範囲になったし、もっと火力の高い武器を追加したとしても緑の使いやすいつてことになるだろうし。『INFENOS2』で追加したけど結局いらなかったってなつて次回で消すことになるんだつたら、最初からなくていいかな、と。

——あと攻撃面でいえば、ミサイルがないゲームだなんてことも気になったんですよ。地形シューティングってミサイルが実装されているゲームが多いと思うんで。

RYO 実はミサイルはすごく悩んだんですよ。最後の最後までミサイルのデータが残ってたくらいです。じゃあどうしてなくしたかっていうと、水色とかぶるからなんです。ミサイルがあると確実に緑が最強になってしまうんです。

だからあえてミサイルをなくすことで、3種それぞれがかゆいところに手が届かないっていう部分が出せるなど。それがいい判断かどうかはわからないんですが、自分としてはまあいいだろうというところで。

——ミサイルの例もそうですが、『INFINOS』シリーズは一貫してシンプルに徹しています。ほかにも削った要素はありますか？

RYO リプレイを削りましたね。同人作品ではリプレイを実装してる作品も多いですが、あえてリプレイを無くすことでそういったスタイルのゲームなんだって思ってもらいたいです。いいプレイができたから動画を残そう、ではなくて動画を録るためにいいプレイをするぞ、と思ってほしいんです。

——録る人はリプレイがなくても録りますしね。『INFINOS2』で新たにやりたかったことは？

RYO 一番は背景をバリバリ動かしてる点ですね。道中が進むとシーンがガラッと変わったりする

ように、シーンが変わることでステージを覚えてもらう狙いです。1面で雲を抜けて星が見えるシーンも、ここが1面の序盤を超えたところだよってわかるようにしています。記憶ゲーとして前作から一歩進めることができればなど。

——さらに印象付けを突き進めてみた、と。ステージ数が6から8に増えましたね。これは最初から全8面にする予定で？

RYO これ以上長いとダレるかなと思ったんで8にしました。ステージの変化を付けられるのも8が限界でしたし。あとシューティングって後半がマンネリ化するの、で、『INFINOS2』ではそれを崩せるように後半に見せ場を多く作りました。ステージ6のボスラッシュの背景に巨大戦艦がいて、ステージ7は巨大戦艦と対決、そして最終ステージへっていう感じで一気に盛り上がりを作っています。——そして後半は難易度も高い。
RYO アーケードゲームのように前半は簡単で後半に難易度を上

げています。『INFINOS2』はピコリンネソフト初の有料タイトルなんで、簡単にクリアでされてもダメだなと思ったので。それにこういったある程度難しいゲームを面白くて楽しいって思ってもらえる方にアピールしたいんで、簡単にしちゃうと誰がターゲットかわからなくなっちゃうんですよ。

——もうこういうゲームが好きな人だけ遊んでくれ、と！

RYO そうですね(笑)。これからもどんどん新作を作っていくってそのなかで旧作にも注目してもらえれば嬉しいですね。

——ちなみに次回作の予定は？

RYO 現在は縦スクロールシューティングの『BATTLE CRUST』を開発中です。『INFINOS』シリーズ新作はまだ未定です(笑)。

——僕は『INFINOS2』を期待したいです。『INFINOS』と『INFINOS2』って80年代のアーケードとファミコンの関係を見事に再現しているのが良かった。それをぜひ『INFINOS2』でも再現してほしい

なあと。

RYO 実は考えてはいるんですよ。『INFINOS2』は背景をファミコン風に再現するのが難しかったりするし、その代わりオリジナルステージを入れるとかになっちゃうそうなんですよね。

——そこもまたファミコンっぽくていいですね(笑)

RYO オリジナルステージのアイデアはむしろやりたい部分ではあるんですけどね(笑)。

——ピコリンネソフトの今後にワクワクが止まりません！最後に読者の皆様に一言頂けますか？

RYO 3D全盛のこの時代にドット絵でこんなゲームが作れるってことを知ってもらいたいですね。あとドット絵って平らなイメージがあるけど、『INFINOS2』はキャラ1体1体に厚みを持たせて無理やり幅を出してる感じにしてるんです。2Dだからって平らじゃないんだぞっていうところを見てほしいですね。

シューティング ゲーム名作選

面白いゲームを遊ぶことは楽しいけど、それを人に薦めるのもまた楽しいよね。「これ、ちょっと遊んでみないか？」本誌ライターがプライベートで遊び倒した、「マイベスト」なゲームを気ままに紹介するコーナー。

敵とココロを狙い撃ち

本作はアドベンチャー+シューティングというシステムが面白い逸品。アドベンチャーシーンでストーリーを進めていき、シューティングシーンで敵を倒す。「アドベンチャー」についてもストーリーに分歧がついてる程度のものでしょうか？」などと思うなかれ。職業型ロボットの「テカ」が暴れだす原因を探っていく展開なんだが、快適操作



連射しすぎに気をつけろ！
カスタムシューティング、見参！
Text=恋パラ支部長(全ファミ協会)



トイロボフォース
■ゲームボーイアドバンス
■グローバル・A・エンタテインメント
■2001年6月28日 ■5200(税抜)
©2001 Global A Entertainment, Inc. All right reserved.

でさくさくストーリーが進むわ、定番キャラのお約束なセリフがポンポン飛び出すわ、シナリオの中に隠しアイテム的なものを入手できる展開が混ざっているわで、ストーリーを楽しむのに最適な要素が無駄なく組み込まれているのだ。

また、キャラクターデザイン担当の西川伸司氏は、アニメや漫画「YAT安心！宇宙旅行」の原案担当で、そのアニメのヒロインによく似た人が登場するのだ。ゲーム中に脳内で椎名へきる嬢の声が響

いたりしていたのは秘密だ。

そのほかにもセーラー服を着て戦う美少女戦士っぽいキャラもいくつか登場しており、わかりやすいパロディって素直にいいなあ、な

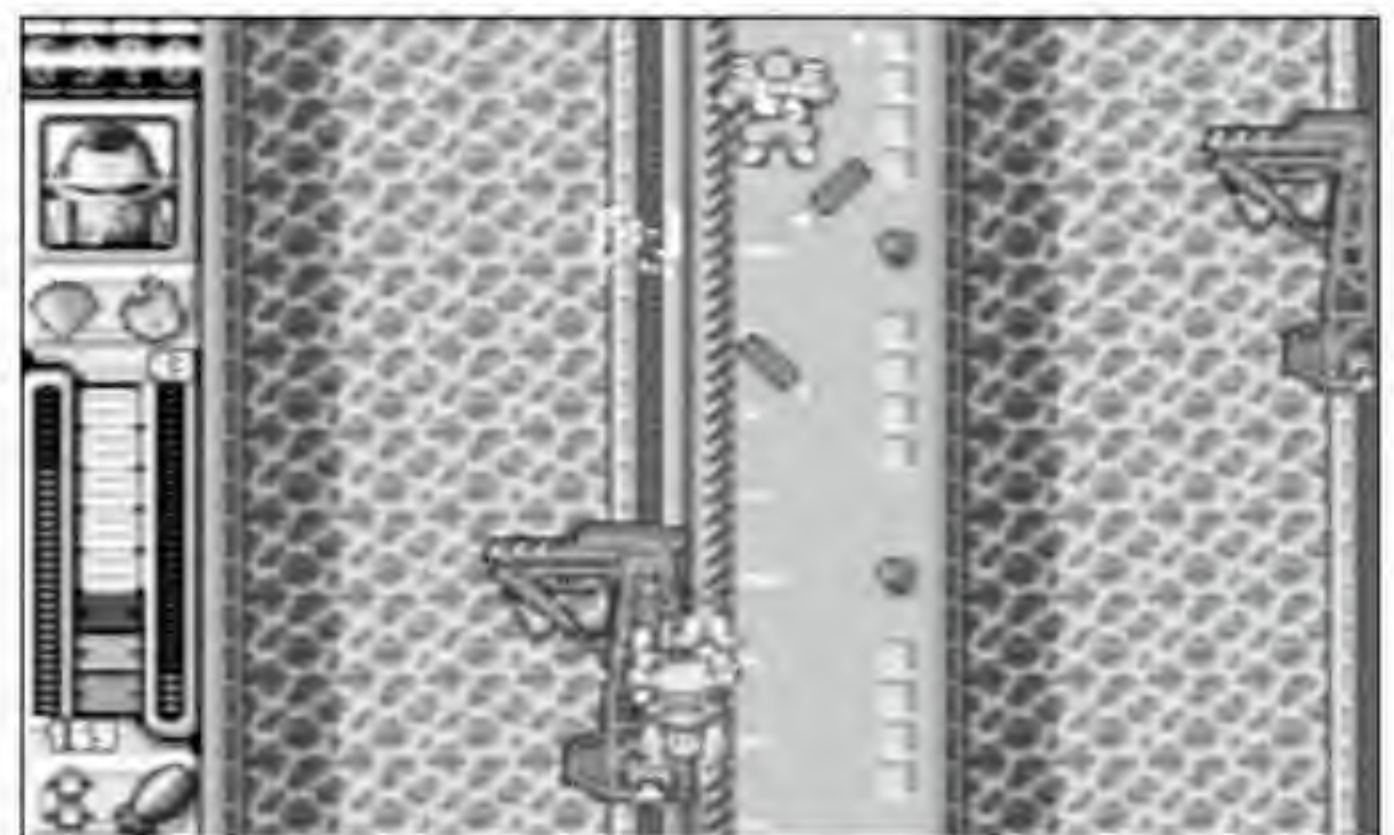
弾数制限、いいじゃない！

本作を語るには、まず弾数制限があるということをはなれなければならぬ。つまり、途切れなく連射をすればすぐに弾切れを起こし

てしまう。

と言いつつも、1ステージあたりのクリアにまでにかかる時間は短く、集中力が途切れることはなく安心だ。また、敵の出現数が絶妙で、敵の出現にあわせて弾を撃つていけばたいは最後まで持つようになっているのだ。

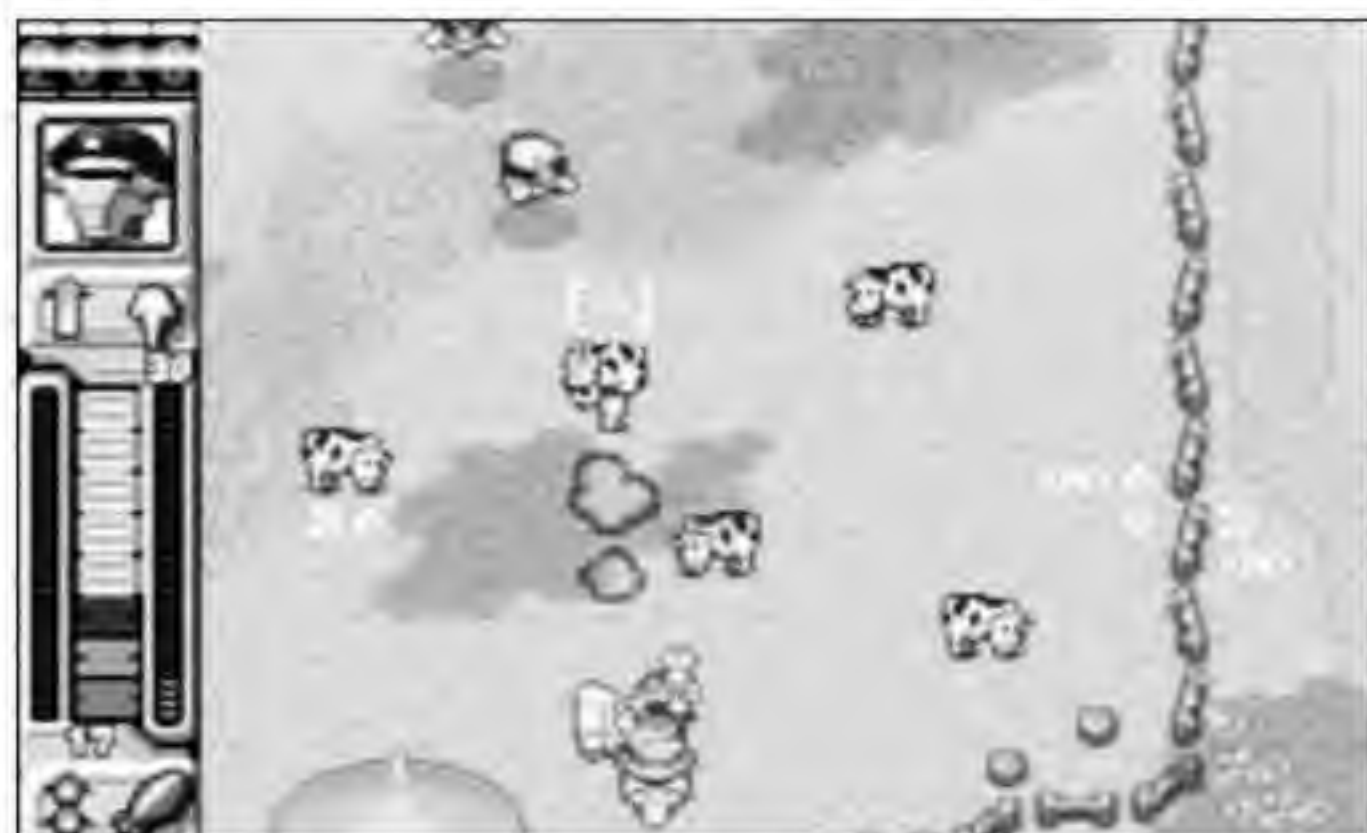
実はこの「たいいてい」というところが終盤でポイントになるのだが、それこそ最後の最後なのであ



ボスとの一騎討ち。弾切れに注意しつつ倒した後はタイホしてパーツをもらうオシゴト



全編こんな感じのライトなノリだが、だからこそたまに入るシリアスがぐっと光る



牛を撃つと驚いて逃げ惑ったり、木を撃つと鳥が飛び立ったりという細かい演出もグッド



これがメイドテカだ！ 自機の中では最も弱い、それゆえに使い続けてしまう存在だ

まり気にしなくていい。ストーリーを進める中で弾数が2倍になるアイテムを（まるで拾い物のように）入手できたりするので、それが非常に嬉しかったりする。抑圧と解放がセットになっているゲームこそ至高というのが持論なのだが、まさに本作はそれをばっちり実現してくれているのだ。

なお、本作は弾数制限をフオリーするためなのか、1つのステージに自機（テカ）を4体まで投入することができ。これは実に素晴らしい設定で、切り札1体に残りを趣味テカにするとか、ガッチガチのクリア前提チームを組むとか、いろいろな遊びができるのだ。自分も最初はけっこう可愛いメイドロボだけでチームを組んでいたけれども、最後は腕前が足りないことであってクリア前提チームになっちゃってしまっていた。今振り返る

と腕前のしょぼさに愕然としたのだけれども、本作はクリア後にフリープレイで自分の好きな機体を選びたい放題になる。クリア後のパラダイス目指してバリバリ進め、その後に趣味を全開にしていこう。

カスタマイズもいいじゃない！

弾数制限に熱くなりすぎて肝心なことを忘れていたけれども（忘

れるなよ）、本作は武器や機体のカスタマイズが可能だ。選べる武器は連射性を重視する武器から威力重視、ワイドショットに至るまで幅広い。これらを4機のテカに割り振り、敵のパターンにあわせてすかさず切り替えて攻撃！

テカにはHPも設定されているため、打たれ強いテカをボスにぶち当てて普段は機動性で逃げるなで攻略も可能だし、実に楽しい。

最後に、本作はテカのチューニングにお金がかかったりするのだが、同じステージに何度も挑むことで各種パーツを得ることができ、テカを売り払うことでお金を稼ぐことができる。アドベンチャーパートで無理なくお金稼ぎをさせてくれるシーンが、ストーリーと相まって実にいいんだよね。

『トロポフォース』はゲームボーイアドバンス用ソフトなので3DSやWiiUのバーチャルコンソールでの配信にも期待したいところ。任天堂さん、ぜひともお願いします！

レース！ ドッグファイト！
かくれんぼ？！

『M.A.C.H. MODIFIED AIR COMBAT HEROES』という長いタイトルの本作にはいくつかのメニユーがあり、その中で最も熱いのが「キャリア」と呼ばれるメニユーである。レースとドッグファイトから構成されるトーナメントを勝ち抜き、どんどんと難しく面白くなっていく強敵たちと熱く戦いあつていく。

しれつと書いたが、本作にはレースが用意されている。フライトシューティングにレースあるのかよ！ と思う人もいるだろうが、単にあるどころかゲームの核の一つになっており、「ダッシュ」「チェックポイントアタック」「タイム」と細分化されたルール設定までされたモードさえ存在している。では、どうやってTPSでレースをしているのか。自機は戦闘機なので空を飛んでるわけだが、これがよくできていて、レースコー

スはちゃんと存在している。で、コースの上方を飛ぶこともできないことはない（やり過ぎるとコースアウトで破壊される）。ただ、本作は超低空飛行で機体のPOWERゲージにパワーがたまるようになっていて。だから、安全飛行ばかりしていると機体にパワーがたまらず、アフターバーナーでしか飛ばすこともできないし、何よりも機体を華麗に回転させるバレルロールができなくなってしまう。何しろ戦闘機同士のレースだから、自動追尾ミサイルやら機銃やらが装備されまくりの撃たれまくり。複数の小型ロケット弾を前方に撃ち込むクラスターロケットなんて剣呑な武器まである。唯一バレルロールのみがそれらを回避できるというわけだ。

ただ、レース中だから、下手に機体を横回転させるとレース場の壁に正面衝突する。これが実に面白くて、「キャリア」で上のランクに上がれば上がるほど、非常にいや々なタイミングで自動追尾ミ

サイルを撃ってくるのだ。具体的にはコーナリングしようとしている真つ最中とかかな！ バレルロール中はコーナリングできないため、もちろん壁にぶつかって大破する。その場復活はするけれどもレースの順位は大きく下がってしまう。後方にいれば自動追尾ミサイルを撃たれなくなるがレースにはか



© 2006 Vivendi Games, Inc. All rights reserved.
Developed by Kuju Entertainment Ltd.

ドッグファイトとレースの両立に
成功したフライトシューティング
Text=恋パラ支部長(全ファミ協会)



M.A.C.H.
MODIFIED AIR COMBAT HEROES
(マッハ モディファイド エアコンバットヒーローズ)

PSP

- プレイステーション・ポータブル
- ビベンディ・ユニバーサル・ゲームズ・ジャパン
- 2007年1月18日
- 4800円(税抜)
- CERO A(全年齢対象)



清く正しい三人称視点シューティング。相手をKILLしまくるのが正義だ！



自動追尾ミサイルで敵戦闘機をロックオンすると、カメラ位置が変わるのが楽しすぎる

なり勝ちづらい、でも前方に行けばケツから撃たれる機会が増える。このジレンマ！ 妨害可能なレースの王道パターンって感じでまったくもって最高なんだけれども、ドッグファイトよりもレースのほうが難易度高めってのはどういう戦闘機ものなんだよ！

そう思つてストーリーを見てみたら、戦闘機レースジャンキーの話なんだよね。車を改造しまくつて



未来感ある車のレースゲームによくある、チューブ状のトンネル内を走るアレ。たまらん

レースに挑む映画とか漫画とかあるじゃないすか。アレの戦闘機版なんよ。だからレースがメインでドッグファイトはサブ！ っていう位置づけなんだろうとは思う。

実際、本作で可能な戦闘機の手ユーニング要素もスピードや操縦性など、かなりレース寄りになっているような気がするのだ。

ただ、ドッグファイトもかなり面白いんよ。あちらの自動追尾ミサ



クラスターミサイルが迫ってきた時、パワー切れで回避できない時が実は一番盛り上がる

イルをこちらがかわすように、こちらの自動追尾ミサイルも徐々にかわされ始める。じゃあどうやって当てるんだよってなったときに、「機銃を当てる弱らせてから自動追尾ミサイルを当てる」っていうのが答え。

いやこれ機銃で当てるの難しいんすよ。でも、自分の経験値が上がってきて、戦闘機もチューニングが進んでくると、けっこう当て

られるようになるってのがたまらないんだ。戦闘機ジャンキーだからこそ知るドッグファイトの奥深さと言うか、巧みにしつけられたと言ふべきか。戦闘機にロックオンされるとめっちゃトイレに行きたくなるからな！

ただ、ジャンキーならではのトリークをしていられるのは「キャリア」だけで、「チャレンジ」のドッグファイトはまた一味違う。避けようがない一撃必殺のレーザー兵器を撃ち合うモードが情け無用で最高なんだが、それを上回る興奮を得られるのがタグ。タグと呼ばれるターゲットを持っている敵戦闘機を撃墜してタグを獲得した後、今度は敵の戦闘機に撃墜されないように逃げ回る。これは戦闘機でやるかくれんぼだ。タグを取った後に敵の戦闘機が明確な殺意で向かってくる怖さ！ 時間切れまで逃げ切った時のドヤ感！ まったくもってなんてゲームを作ってくれたんだよ！ 最高すぎるぜ！

ゲームの中に隠されたミニゲームを探して

ミニシューティング 発掘展

mini shooting
discovery museum

Text=恋パラ支部長(全ファミ協会)

ゲームに隠されたミニゲームを発掘するコーナー。
シューティングゲームとはまったく縁のなさげな
将棋ソフト内からの逸品をご紹介します。

今回の
発掘品

射撃将棋

SFC

将棋三昧

- ヴァージン インタラクティブ
エンターテインメント
- スーパーファミコン
- 1995年12月22日 ■9800(税抜)
- ©1995 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc.



作品解説

ゲームを起動し、タイトル
画面で「新たな戦い」→
「射撃将棋」の順番で選
択するとプレイ可能。

将棋にシューティングを
足してみた

2012年から始まった将棋ソフト対プロ棋士の対決「電王戦」は、ニコニコ動画で配信されて大いに盛り上がり、将棋ファンを一喜一憂させた。プロ棋士が完敗を喫するなど、将棋ソフトは非常に強くなっていることを実感させてくれたイベントなのだ。

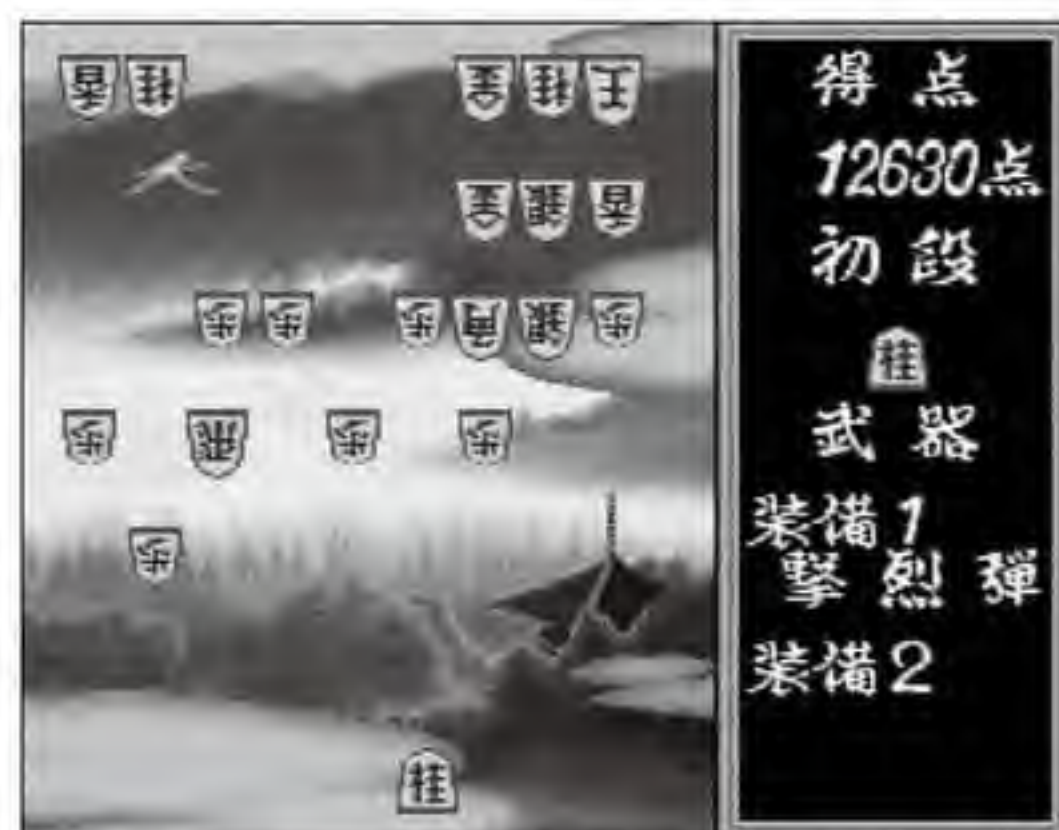
ひるがえって電王戦より以前に、将棋ソフト対プレイヤーの対決に斬新な方法を取り入れた作品があった。今回紹介する『将棋三昧』は通常のCPUとの対局ももちろんできるのだが、それとは別に、「射撃将棋」というモードがある。ずばり、将棋の駒を使ったシューティングである。

ゲームを始めると自機は歩1枚、敵は駒20枚が登場してくる。敵駒20体を撃墜すると次の20体が登場するという流れなのだが、注目はずばり敵の出現時。敵駒が穴熊や美濃囲いなどの陣形を組んで出現して

くるのだ。ただ、王を含めて多くの駒が高速でランダムに移動し始める上に、敵駒の出現直後から弾を発射できるため、陣形を見る機会はありません。

ちなみに、少ない頻度ではあるものの、陣形を維持したまま攻めてくるパターンも発生する。この時こそ将棋らしく戦うチャンス！ 陣形を残したままじっくり反対側から攻めていったりと、これぞ将棋+シューティングという感じのプレイが楽しめる。

自機は歩からスタートするが、



宇宙からの侵略者が整列陣形を組んで攻めてきたように、本作の敵も将棋由来の陣形を組んで襲ってくるのだ

おまけコラム 将棋にちょい足しされた ゲームたち

将棋に独自の要素を加えた
ゲームソフトをいくつか紹介。

将棋+スロット

『谷川浩司の将棋指南3』(ファミコン)

スロットで出た駒しか動かせない制限が熱い。一種の縛りプレイだ。

将棋+桃太郎

『将棋初段一直線』(PCエンジン)

昔話「桃太郎」をRPG風にアレンジ。犬が爆弾を置いたりする。

将棋+恋愛アドベンチャー

『すい〜とし〜ずん』(PS2/ドリームキャスト)

詰将棋と恋愛を同時に楽しみたい人向け。ヒロインが萌える。
原作はPC用18禁ゲーム。

将棋+シミュレーション

『将棋の花道』(スーパーファミコン)

プロ棋士の人生シミュレーション。どこかで見たような棋士が多数。

将棋+ソーシャル

『将棋ウォーズ』(iOS/Android)

交流や収集要素を加味。ド派手な演出や人工知能のアドバイスも。

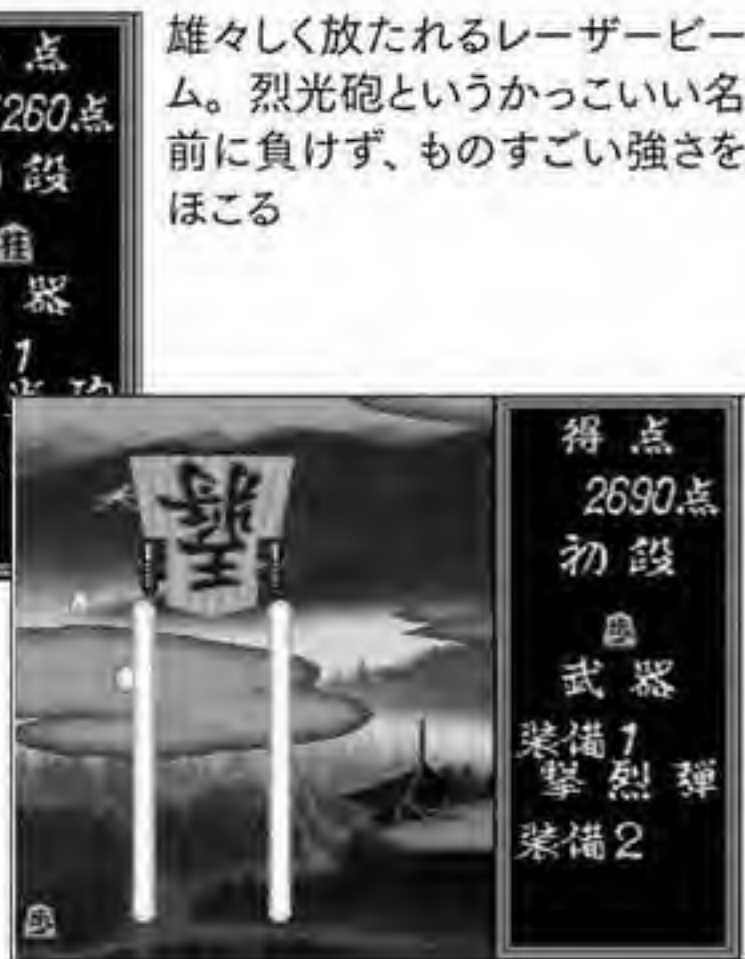


たまにまだ陣形が出来上がっていないまま攻めてくる王もいて、将棋らしい急戦と考えるとけっこうリアルかも

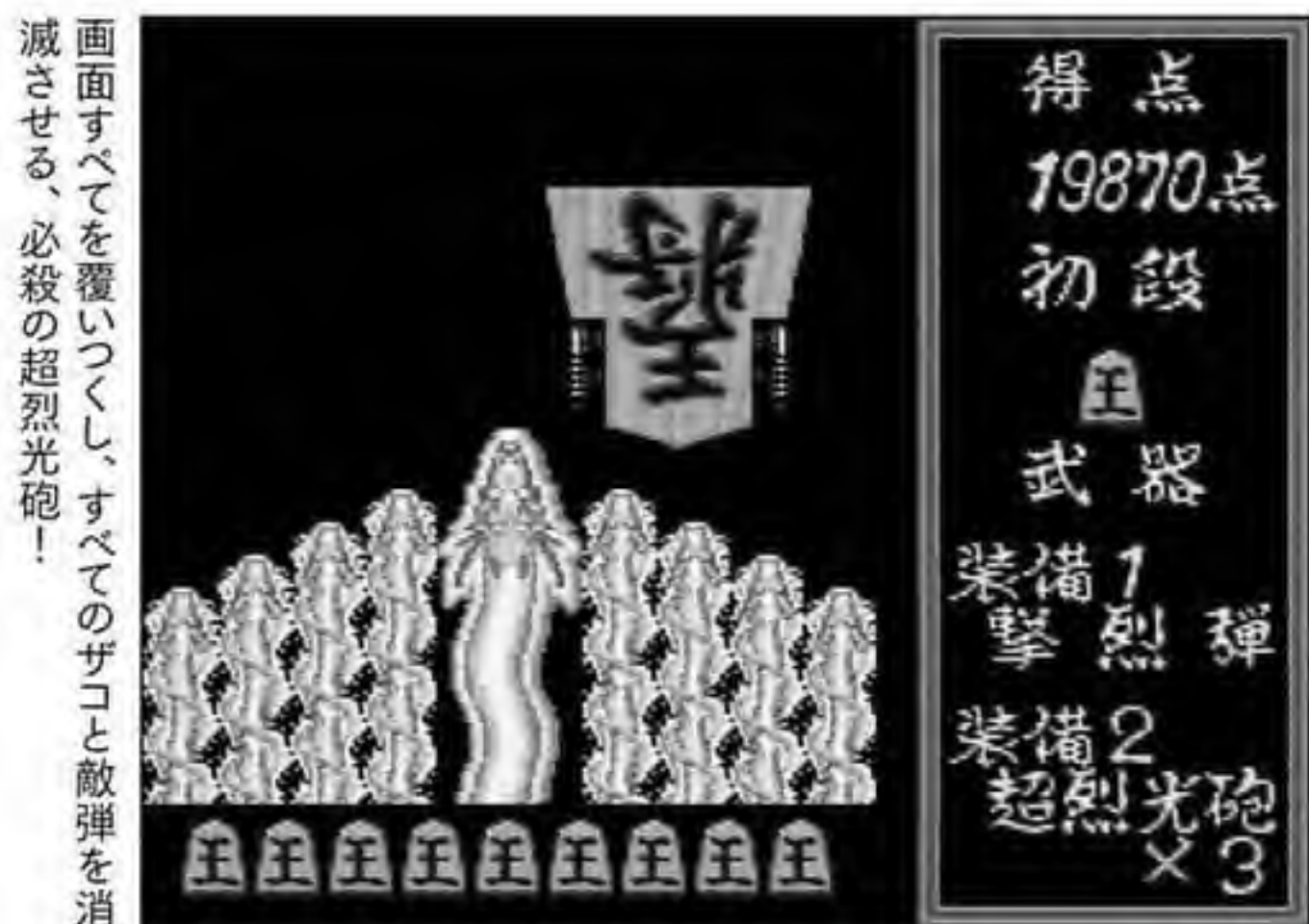
敵20機を倒すか、王を倒してレベルアップアイテムを取ると、一つランクが上の駒に変化する。変化と言っても実際はシールドみたいなので、敵弾に耐えられる回数が増えていくのだ。
自機のパワーアップは弾の連射やスリーウェイ、自機の両側にオプシオンがつくなんてのがあって楽しい。
特に楽しいのが無敵状態になっ



将棋の駒にレーザー砲がついている異様なフォルムがたまらん大ボス。BGMもやたらと熱い



た時。超かっこいいBGMが流れ(普段は無音楽)、しかも無敵状態が長いので、無双感を味わえてしまうのだ。これがたまらん！
で、なんやかんやで自機を王まで変化させて敵20体を倒すと、巨大な王との一騎打ちになる。これがまたいい感じのBGMが流れ、誘導弾にレーザー砲をかましてくるなど、実に盛り上がるのだ。自機には超必殺的な装備として超烈



画面すべてを覆いつくし、すべてのザコと敵弾を消滅させる、必殺の超烈光砲！

光砲があるので、それを入手していれば連打連打！こうして次の20機へとさくさく進んでいくテンポがライトな中毒性を生み出しているのだ。
ただ、王を倒すと、いきなり一騎打ちになるアイテムがたまに出てきて、パワーアップ前にけっこう取らされてしまうんだな。大味の中に緊張感もあり、いい意味での適当さが楽しい逸品なのだ。

BEEPのゲームを 楽しむコラム

10倍

レトロPC最後の桃源郷から
ザナドゥ

1万円からのシューティング基板の巻

皆様のシューティングライフに彩りをお届けする当コーナー。今回は「まだ間に合う、アーケード基板入門」のお話。プレゼントもありますので当店BEEPともども、よろしくお願いします。 Text=BEEP店員式號

怒涛の如き高騰の波！ (UP!風アオリ)

当店BEEPではアーケード基板の買取や販売をしておりますが、ここ2年はシューティングゲームの基板の値段は日に日に上がっているように見られます。レトロゲームの国外での人気の高まりに加えて、本誌での紹介記事や、新たにゲームサントラが出るなどで注目が集まり、基板で遊びたいファンが増えたというのも一因ではないでしょうか。新規に基板ユーザーが増えるとそれだけ基板の需要も高まりますが、中古基板の数は限られているので、それに伴い取引価格も上昇しています。昔は安かったタイトルも今(2015年4月現在)は当時の何倍にもなっているタイトルが多数あり、欲しいタイトルをいざ買おうとしてもなかなか手の出しづらい状況です。ただ、まだ市場には安くて面白いシューティング基板が残っていますので、今回

はこれから基板を始める方にも楽しめるようなタイトルを紹介していきます。

基板で遊ぶというと「剥き身の板と飛び出た配線で遊ぶ」という難しそうな印象がありますが、取り扱いは思いのほか簡単です。基板以外に必要な物はコントロールボックスとハーネス、それとモニターです。まずコントロールボックスですがこれは電源と操作系



こちらがVEGA9000DXをビデオ出力にて液晶モニターにつないだところ。コントロールボックスは電源と操作入力、映像と音声出力がひとつになっているだけですので、基板とコントロールボックスをハーネスでつなぐだけで遊ぶことができます。



写真左はVEGA9000DXの端子部分に、写真右はJAMMAハーネスを基板に挿しています。裏表を逆に挿すと故障するため、逆挿し防止のために「部品面」と書かれていたりしますが、絶対に確認しましょう

統、映像出力を兼ねた装置です。大体の機種はビデオ出力がありますので専用モニターがなくても家庭用TVで遊べます(ただ映りが悪かったり映らない場合もあったりします)。そしてハーネスは色鮮やかな線材で、基板から出ている映像や音声、入出力をコントロールボックスとつなぐ役割をしています。ただし電源も配線しているので配線を間

BEEPとは?

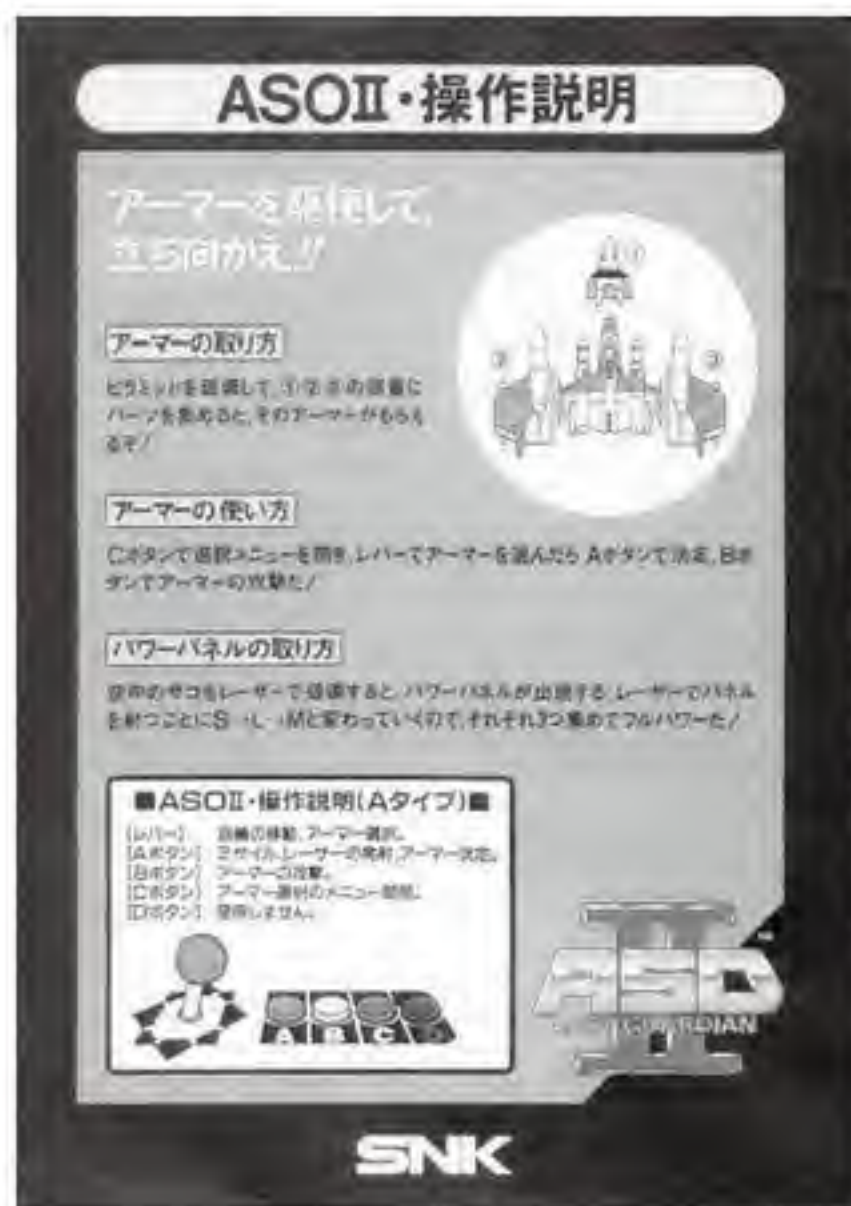


レトロPC・ゲーム専門店「**BEEP**」

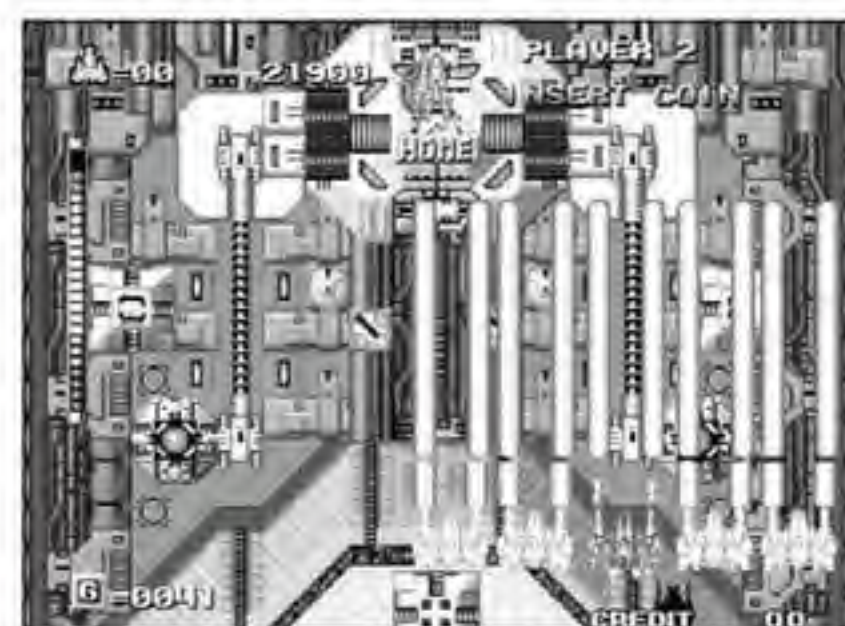
[<http://www.beep-shop.com/>]

埼玉県は羽生市に位置するレトロゲーム全般を取り扱っているショップ。家庭用ゲームやパソコンはもちろんですがアーケード基板に筐体、ゲーム雑誌にポスター、各種グッズなど、日本一のレトロゲーム屋を目指し日夜買取中です。

違えたり、ずれたり、逆に挿すなどをする最悪壊れる場合があるので注意が必要です。経験から言うと慣れた頃に一番事故が多発します。



ASOII
 ～ラストガーディアン～
 ■アーケード/ネオジオ ■SNK
 ■1991年3月 ©SNK PLAYMORE
 ※「ASO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。



ネオジオ用ゲームは、ほかのネオジオタイトルとの汎用性を持たせるため、すべて横画面のゲームとなっています。縦シューも横画面用に開発されました

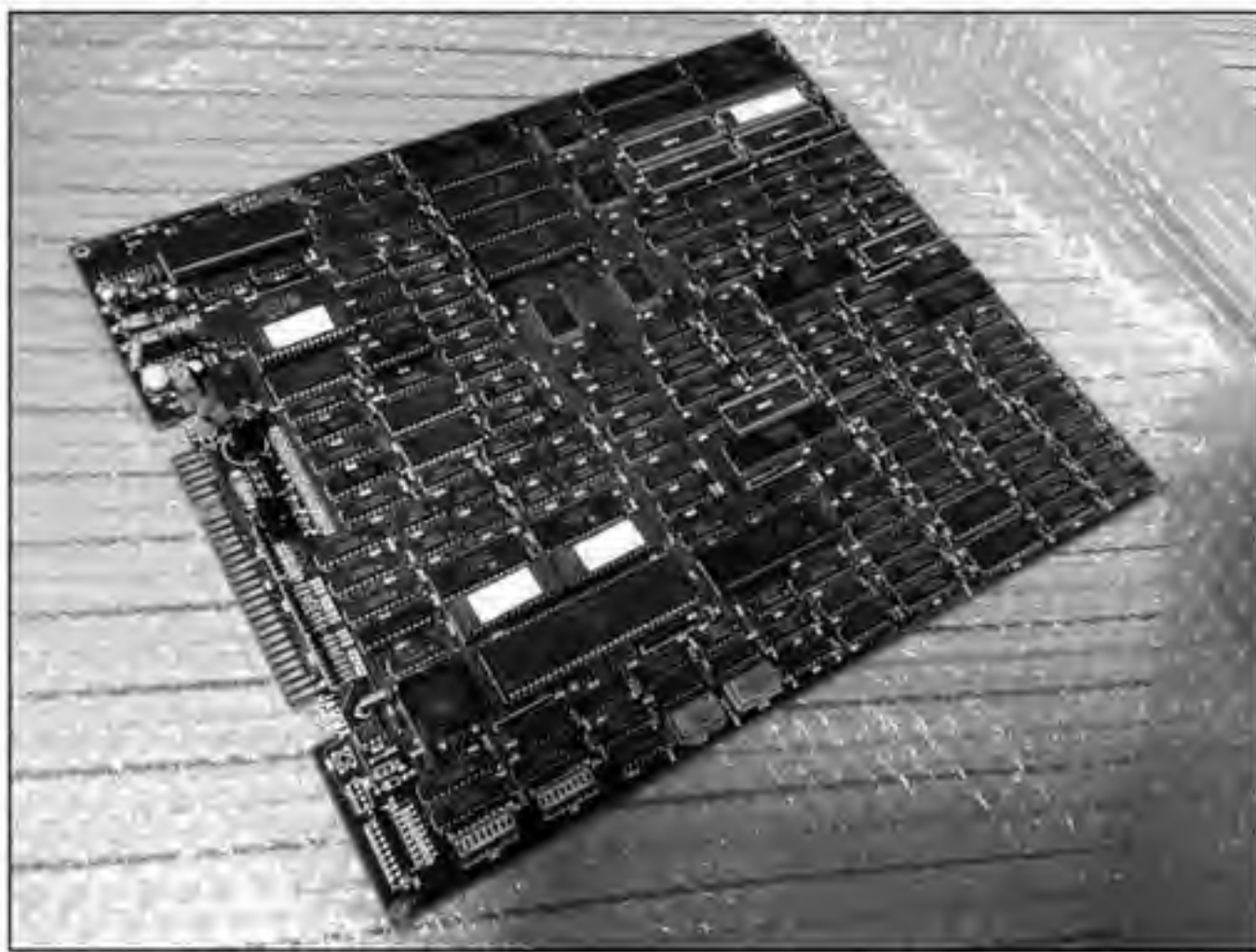
簡単手軽なMVS

MVSはマルチビデオシステムの略で業務用のネオジオのことを指します。家庭用ネオジオのカートリッジといえ、他の家庭用ゲームと比べると、『餓狼伝説2』や『サムライスピリッツ』といったヒットタイトルを除いてソフトの出荷本数が少なく、現在の取引額はプレミア価格だらけ、ネオジオCDは手に取りやすい値段ですがサルのお手玉(ロード待機画面)を見続ける必要があります。ですがMVSはROMカートリッジで、しかもお値段はネオジオソフトと比べて遥かに安いといいいとこ取りです。さらにはシューティング以外にもアクションや格闘ゲームなども多数ありますので、まずはMVSのマザーボード(※1)を買ってから次の基板へのプランを立てるのもいいでしょう。格ゲーブームの前に出ていたタイトルはアクションを中心に

に意欲的な作品が多く、個人的には『クロスソード』をオススメしたいところです。お手頃プライスシューティングですが『ソニックウイングス2』『ソニックウイングス3』、そして今回紹介する『ASOII』ラストガーディアン』などがありません。また値は張りますが『オペレーションラグナロク』『パルスター』『ブレイジングスター』といった名作もありますのでMVSのマザーボードは持っている損のない基板のひとつです。

本題に戻りますと本作はSNKが1985年に発売した縦スクロールシューティング『ASO』の続編です。『ASO』はFM音源の勇ましいテーマと8種類のアーチャーを使う戦略性の高いシステムがマニアを中心にヒットしたSNKの代表作のひとつです。その続編である本作『II』はアーチャーが増えて11種類も用意されています。戦略性の高さは前作ゆずりなので、じつ

※1 マザーボード システム基板でつくられた専用タイトルを動かすための基板。MVSの場合カートリッジ(サブボード)単体では起動できないので、マザーボードにハーネスを挿し、マザーボードにカートリッジを挿す必要がある。



こちらが『ソニックウイングス』の基板です。ビデオシステムのシューティングは本シリーズと『ラビオレプス』が有名ですが、どれも名作ですので、気になればぜひ遊んでみましょう

ソニックウイングス
 AC ■アーケード ■1992年3月
 ■ビデオシステム
 ©VIDEO SYSTEM 1992



ビデオシステムは一時期「ゲームスト」の広告でSMC-777の買取を募集していました。グラフィックに優れた機種でしたので、もしかしたらこのグラフィックもSMC-777で描いたのかもしれない



**誰でも楽しい
名作シューティング**
 『ソニックウイングス』は当時のシューティングとしては異例の1ステージの短さから生まれるテンポの良さと爽快さから、マニアから一般層まで幅広く支持され、基板も全

りとパターン攻略に取り組みます。前作ではどのアーマーマーがどの名前なのか、また地面に落ちているパーツはどれかといったわかりづらさがありましたが、『II』ではアーマーマーの名前と部位が表示されるようになりました。またステージクリア後にアーマーマーを補給できるというのも嬉しい救済措置です。"100メガシヨック! ネオジオ" なだけあり(本作は47メガですが)演出も強化され、対巨大戦艦などの迫力も楽しませてくれます。また、本作を含むMVS全部のゲームに言えることですが、横画面のゲームなので家庭用のモニターで遊びやすいところもオススメです。

国各地のゲームセンターへと出荷されたヒットタイトルです。そのため市場に出回った基板の枚数も多く、まだ1万円以下で取引されることも多い作品です。ちなみに本作の開発スタッフが後に独立して彩京を設立し『戦国エース』『ガンバード』『ストライカーズ1945』など数々の名作シューティングをリリースしました。特に『ストライカーズ』シリーズは本作と同じくテンポの良い作りで好評を博し、今でも稼働させているゲームセンターを見かけることがあります。

本作のもうひとつの特徴に1Pと2Pで性能が少し違うというのがあります。これだけならほかのシューティングにもありましたが、本作は搭乗パイロットから機体性能まで違いを持たせています。アイドルに忍者、ロボットにバイクとシューティングゲームとは思えないパイロットたちの会話も魅力です。

ただ本作は縦画面のゲーム

なので家庭用テレビでは十分に遊べません。そこで縦画面のゲームを遊ぶ3つの方法を紹介します。まず1つ目は業務用モニタを入手し縦置きにすること。モニタの位置を動かすと色むらが出る場合がありますがこれは消磁すれば直ります。モニタに消磁ボタンがあれば消磁器を手に入れましょう。2つ目は液晶モニタを入手し、アームを付けて回転させる方法です。ただ基板の映像はそのままだと液晶モニタに映らないので、マイコンソフトから出ているXRGBシリーズ(※2)を使うのがいいでしょう。最後は究極的ですがアーケード筐体入手し、モニタを縦にすることです。現在、数多く出回った人気筐体のNEWアストロシティやプラスチックシティでさえ日に日に数が減ってきていますので、筐体入手するのなら今のうちかもしれません。特にお薦めの筐体はモニタの縦横変更が楽なタイトー製のイーグレットIIです。

ほかにはこういった選択肢も…

今回ご紹介した2枚以外にも比較的安価で入手できるシューティング基板はまだあります。JAMMA規格では『中華大仙』(ホット・ビィ/タイトー)やアクション要素もあります。『アクトファンサー』(データイースト)、レトロ基板では『ファイナライザー』(コナミ)などはまだ手に入りやすい価格帯で取引されています。ただしレトロ基板は使用するハーネスがJAMMA規格でないものが多数あり、『ファイナライザー』は通称“旧コナミ規格”になっているので変換するハーネスが必要になります。旧コナミ規格の基板は多数あり、名作ぞろいなので対応ハーネスを1本持つておくとコナミの古い名作タイトルが多数遊べるようになります(ただ『ファイナライザー』の映像出力はほかのコナミ基板に比べると特殊で、正常に映すのに調整

を要する場合があります)。

今回は1万円前後でまだ買えるシューティング基板をご紹介しましたが、もう5千円から8千円ほど足すともっといろいろなシューティングタイトルが選択肢に入ります。何枚かタイトルを出しますと『出たな!! ツインビー』や『ツインビーヤッホー!』に『パロディウスだ!』、『極上パロディウス』『セクシーパロディウス』といったコナミを代表

するシリーズが選択肢の中に入るのです。さらには『レイストーム』(タイトー)、『サイドアーム』(カプコン)、『大旋風』(東亜プラン/タイトー)といった、今でもレトロシューティングに注力しているゲームセンターでは現役で頑張っているタイトルまでもが可能性に入ります。ゲーセンのゲームを家で遊ぶというのは格別ですのでぜひ基板の世界を覗いてみてください。

BEEPからのプレゼント

今回、記事内で使ったコントロールボックス(VEGA9000DX)と、ビデオケーブル、JAMMAハーネスに加え、MVSマザーとMVSの格闘ゲーム『ワールドヒーローズ2』をセットでプレゼントします。未使用品ではございますが、もちろん動作確認済みですので、ビデオ端子のついたモニタさえあればすぐに基板が遊べます。なお



VEGA9000DXはほかのコントロールボックスと比べて本体が大きく重量もあるため、激しいレバー操作にも耐えられることから格闘ゲームファンにも愛された名機です。

1名様に!

緊急速報! BEEPのお店が秋葉原に遂にオープン!?

詳細情報は、当店の公式サイトでご案内いたします。

BEEP公式サイト <http://www.beep-shop.com/>

「燦然と輝く『二番星』の光 時代を超えて愛されていく」

『スターフォース』をプレイしていると、画面上に登場する空中物や地上物をひとつ残さずに壊してしまいたいという破壊衝動に駆られてしまいます。ボタンを押す指に力を込めてショットを連射し、次々に飛来してくる敵を破壊する爽快感はシューティングゲームならではの醍醐味でしょう。

なかでも、この『スターフ

ォース』からはとことんまでに追求された爽快感を余すことなく感じることが出来ます。それが顕著に表れるのは友軍機「パーサー」との合体によるパワーアップ時ではないでしょうか？ 自機「ファイナル・スター」単機で広大な宇宙を進行する不安感を覚えるような楽曲から一転。ホイッスルのように響く軽快なショット音と、勇ましさを表すアップテンポなBGMが流れ始めます。これらは自機が強化されたことを視覚のみならず

聴覚からも伝え、内なる破壊衝動をさらに高めるものとなっています。

壊すことへの欲求と爽快感をさらに刺激するのはスコアが存在でしょう。スコアはプレイヤーの向上心を高めるだけではなく、他者との競争心を煽る重要な要素です。それを飛躍的に上げるために散りばめられた「隠しボーナス」は、あまりにも魅力的であり、プレイヤーたちの挑戦意欲をさらに掻き立てます。

緊張感あふれるBGMとともに出現する本作の中ボス的な位置づけの「ラリオス」。手に汗を握るなか、光ったコアに秒間／8発の早さでショットを連射し、5万点というボーナスを得た喜びは、いつの時代でも嬉しいものです。

「ジムダ・ステギ」の存在も欠かせません。画面中央に地上物の「ジムダ」縦2列で並ぶ光景は、まるで8万点が手招きするボーナスステージのように見えてしまいます。その先に待ち受ける「ゾフ」の

大群の餌食になる恐れがあっても「ジムダ」の撃破を諦めきれないのは、シューターゆえの「性」でしょうか。

1984年の発表から30年以上の時間が経ったいまもなお多くのファンから愛されている名作ゆえに、稼働しているゲームセンターも少なくありません。連射装置が当たり前のように取り付けられている昨今の環境では、レバー操作にも気を配ることが出来るため、誰にでも楽しめる純粋なシューティングゲームになっています。それでもついつい痙攣やピアノ撃ちで遊んでしまうのは、ボタンを連打するという行為も含めて『スターフォース』を遊んでいるという感覚を心のどこかで大事にしているのかもしれない。飛来する敵と地上物を撃破する爽快感。どこまでスコアを伸ばせるかという己の欲求と向上心。リスクを冒した先に得るボーナスの喜び。本作が支持されているのは、これらの要素が余すことなくギッ

シリと詰め込まれているからではないでしょうか。

弾幕系のような派手さこそありませんが、どっしりと構えた頑固で骨太な印象は気迫を感じさせます。現代のシューティングゲームに劣ることのない魅力で古臭さを感じさせずに、色褪せることなくこれからも多くのプレイヤーに楽しまれていくことでしょう。

これを読まれている方の中には「ゴードスの謎」改め「クレオパトラ」の発見と破壊を諦めてしまったプレイヤーもいらっしゃるのではないのでしょうか？ だとした

ら、いまからでも遅くありません。再び「ファイナル・スター」を操作して「クレオパトラ」を見つけない行きませんか？ その先には、祝福するファンファールをBGMに

「CONGRATULATION」の文字が画面上に躍り、ケタ違いな100万点というボーナスがあなたを待っています。いまの時代だからこそ、き

つと懐かしさだけではない「何か」を見つけることができると信じています。

クレオパトラはいまでも変わらずに「あの場所」に潜んでいるのですから――。



解説 Explanation

クドータクヤ (UNDERSSELL.ltd)

takuya kdo

STAR FORCE™

スター★フォースの遊び方

- ▶ 8方向レバーでファイナル・スターを操作し、フォースビームで敵を粉砕せよ。



アルファ・ターゲットを爆破するとエリア・クリアだ！



2種類のボーナス・ターゲットを、逃がさず撃て！



パーサーと合体してパワーアップさせろ！



画面エリア

A	ALPHA	H	ETA	N	NU	T	TAU
B	BETA	Θ	THETA	Ξ	XI	Υ	UPSILON
Γ	GAMMA	I	IOTA	O	OMICRON	Φ	PHI
Δ	DELTA	K	KAPPA	Π	PI	Χ	CHI
E	EPSILON	Λ	LAMBDA	P	RHO	Ψ	PSI
Z	ZETA	M	MU	Σ	SIGMA	Ω	OMEGA

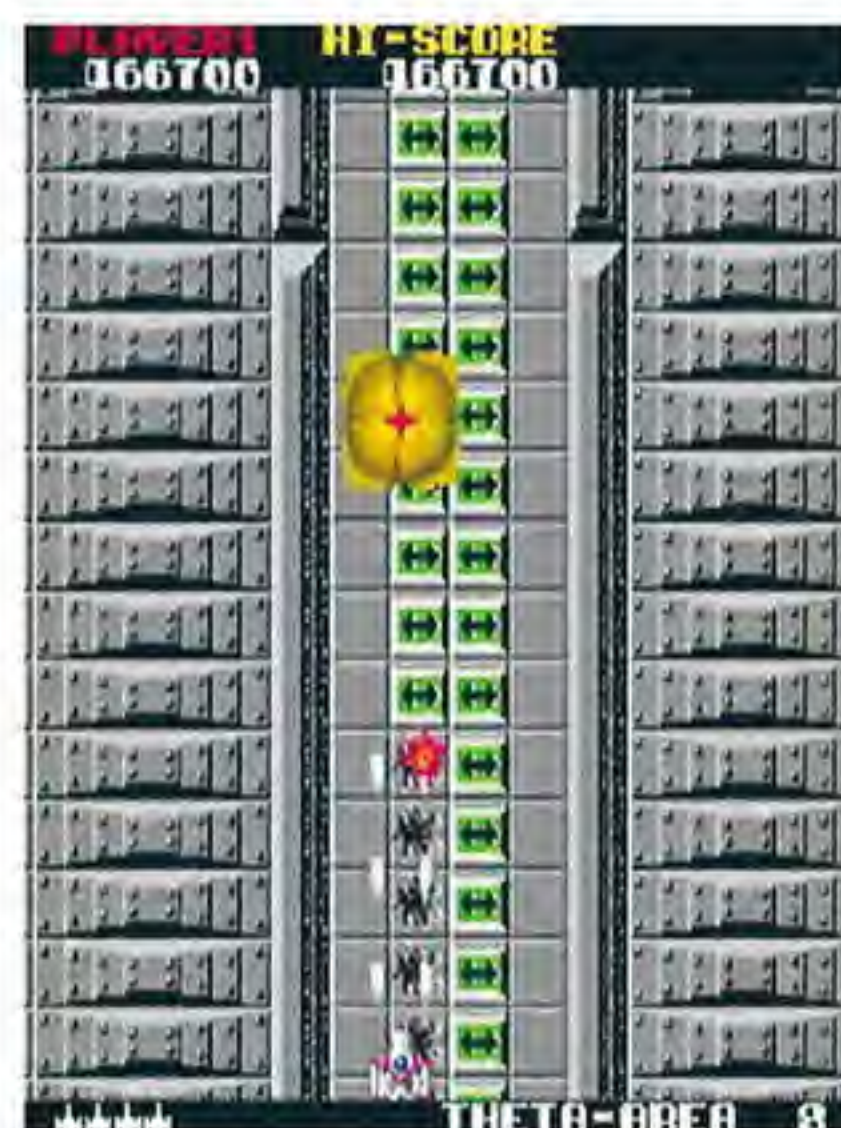
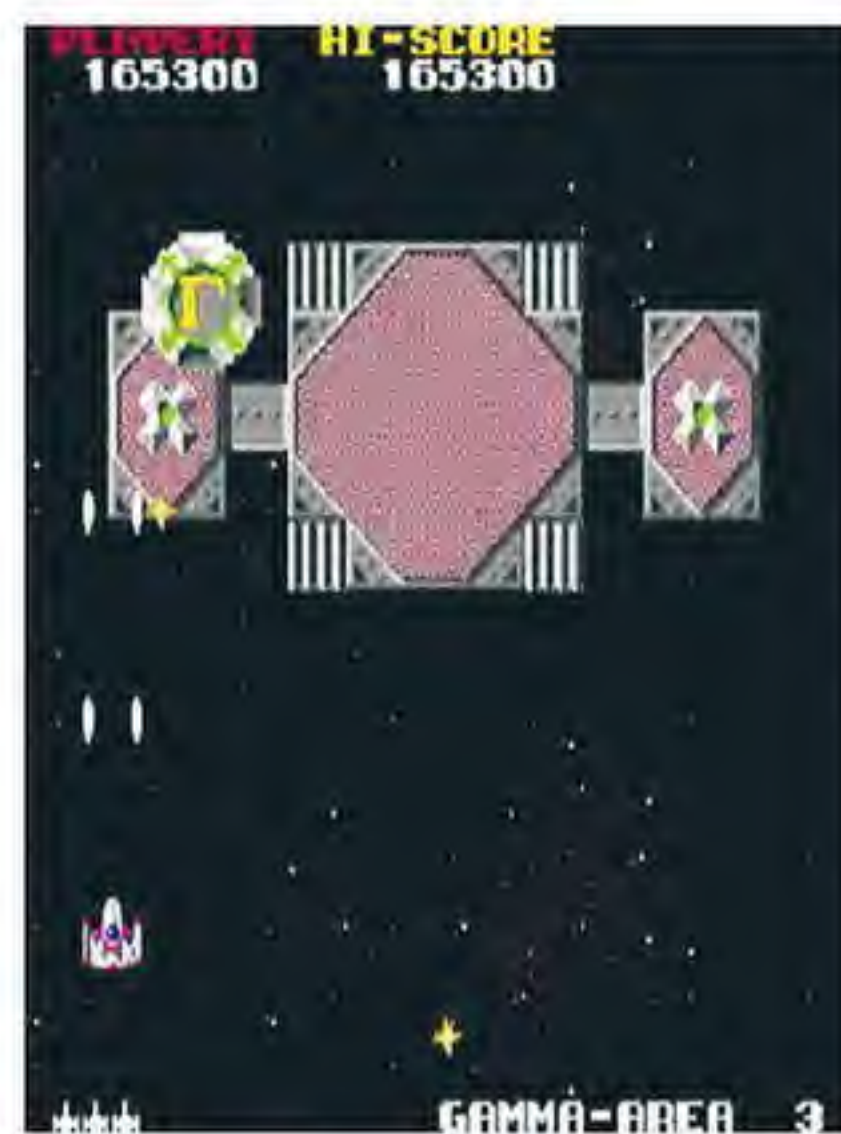
© 1984 TEHKAN LTD.

TEHKAN



『スターフォース』インストラクションカード・基板
[資料協力：クドータクヤ (UNDERSELL Ltd.)]

©1984 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



第11回 | スターフォース

友軍機「パーサー」との合体によって、パワーアップした自機「ファイナル・スター」。幾多の戦線を潜り抜けた先に現れた「ジムダ・ステギ」。しかし、そこには、赤々とコアを光らせる「ラリオス」の存在も……。緊張感あふれる迫力の1シーン！

AC

■アーケード ■テカン(現 コーエーテクモゲームス)

■1984年9月

©1984 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

イラスト Illustration

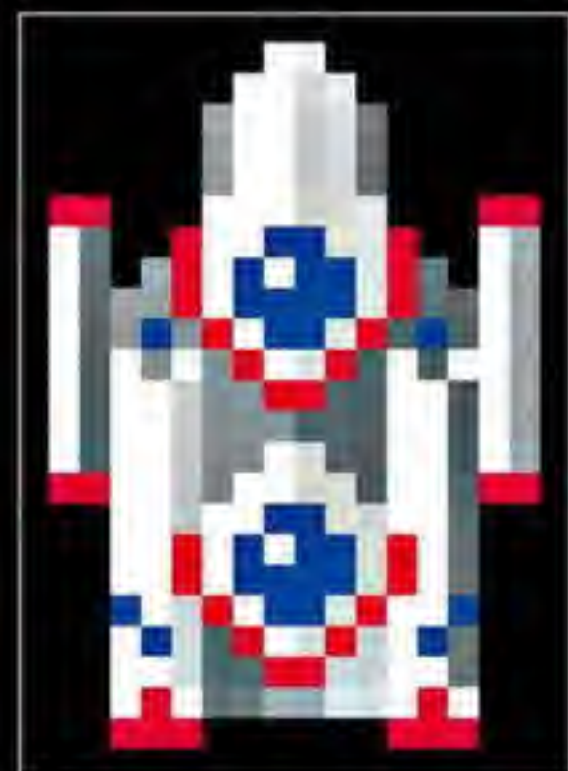
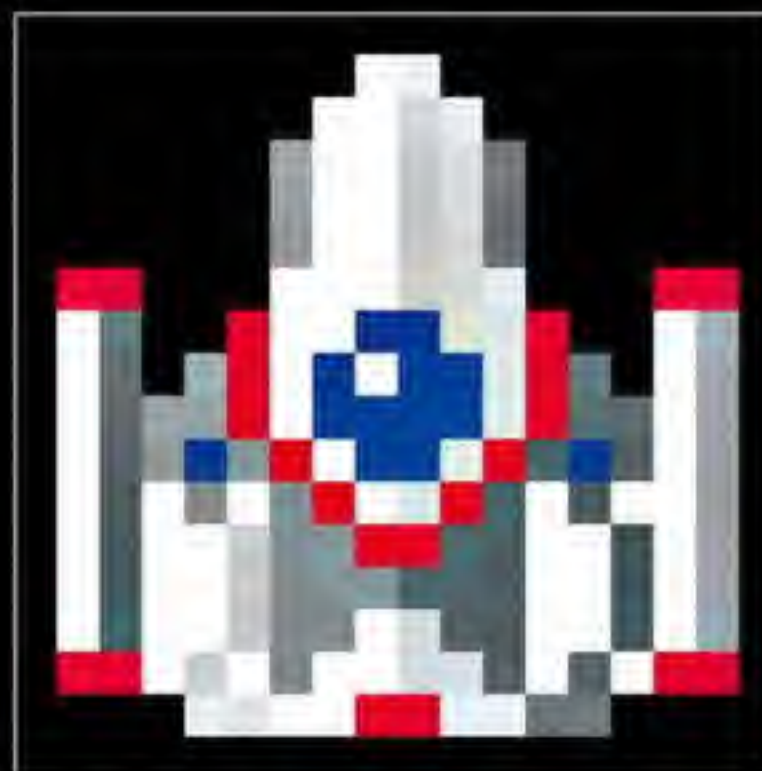
冬野灰馬 highma fuyuno

『スターフォース』のイラストは幾つも描かれてきましたが、不思議なことに合体した状態のイラストを殆ど見た事はありませんでした。合体物としてはシンプルなこの機体ですがこうやって作ってみると中々強そうになったと思います。が如何でしょう？



シューティング ゲーム美術館

The Museum of Shooting Game Art





『スターフォース』
未使用イラスト・海外版チラシ
[資料協力：コーエーテクモゲームス]

『スターフォース』 幻の未使用イラストを発掘!?

上のイラストは、2014年にテクモ社内で見つかったというイラスト。よく見ると、アーケード版『スターフォース』に使用されたイラスト（左の海外版チラシ参照）と似ている。具体的には「パイロットもしくは射撃手の視点から描かれている構図である」「浮遊大陸が描かれている」「同型の宇宙戦闘機が描かれている」という共通点がある。「同型の宇宙戦闘機」は、実際に使用されたイラスト（左）では自機に向かって攻撃をしかけてきた敵の3機編隊、といった描かれ方をしているのに対し、未使用イラスト（上）では自機と共に浮遊大陸を攻撃している僚機のような描かれ方をされている。尾翼には「TECMO XX-1」とあることから、テクカンからテクモに社名変更をした1986年以降に描かれた絵のようだ。1986年以降にテクモ自身から発売されたものと考え、海外での家庭用移植版向けの没絵かもしれない。NES（海外ファミコン）版は1987年にテクモから別の絵で発売されていたが……。真相は時空歴の秘密と共に沈黙を守り続けている。 Text=編集部

PS4アーケードアーカイブスに『スターフォース』配信決定!

テカン&テクモ時代の 名作アーケードゲームが ダウンロード販売にて 好評配信中

Text=編集部

過去の名作を現行ハード向けに移植し、ダウンロード販売中のPS4「アーケードアーカイブス」や、Wii「バーチャルコンソール」。テカン&テクモのアーケードゲームも現状6タイトルが好評配信中だ。このほかのタイトルの復刻配信にも期待したいところ。

『スターフォース』

(1984年・テカン)

- ・PS4アーケードアーカイブス
配信予定・823円(税込)
- ・Wiiバーチャルコンソールアーケード
配信中・823円(税込)

©1984 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



アーケードSTGの金字塔! 手に汗にぎる自力の連射に、パーサー合体時の自動連射の開放感。バリバリ壊せ!

『ボンジャック』

(1984年・テカン)

- ・PS4アーケードアーカイブス
配信中・823円(税込)
- ・Wiiバーチャルコンソールアーケード
配信中・823円(税込)

©1984 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



ドットイートタイプの固定画面アクション。画面内の爆弾を敵を避けながら回収する。宙を跳ぶ浮遊感がナイス。

『アルゴスの戦士』

(1986年・テクモ)

- ・PS4アーケードアーカイブス
配信中・823円(税込)
- ・Wiiバーチャルコンソールアーケード
配信中・823円(税込)

©1986 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



ヨーヨー状の武器「ディスクマー」を駆使して戦う、ステージクリア型の横スクロールアクション。5種類ある「インドラ」を集めると16万点ボーナスだ。敵の攻撃がパターン化されてないので常に素の実力が問われるといえる。赤い夕日は攻略の思い出……。

『ソロモンの鍵』

(1986年・テクモ)

- ・PS4アーケードアーカイブス
配信中・823円(税込)
- ・Wiiバーチャルコンソールアーケード
配信中・823円(税込)

©1986 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



アクションパズルの傑作。空中に石を出したり消したりできる「換石の術」を使いこなし、足場を作ったり、敵の動きの軌道を変えたり足止めしたりしつつ、鍵を入手して扉に入ればゴール。クリアしたら、隠しアイテムを集めて真のエンディングを目指し再挑戦だ。

『テクモボウル』

(1987年・テクモ)

- ・Wiiバーチャルコンソールアーケード
配信中・823円(税込)

©1987 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



アメリカで大ヒットし、テクモの知名度を海外で一気に高めたのが、アメリカンフットボールゲーム『テクモボウル』。アーケード版はブラウン管モニタを2台並べた筐体で、アメフトの広大なフィールドを表現していた。実はファミコンからPS3、360、スマホまで、移植やリメイクが最も多いヒット作。ダウンロード版は現行の16:9の家庭用テレビであれば表示もほぼ違和感ない。ぜひ対人戦で遊んでほしい一作。

『忍者龍剣伝』

(1987年・テクモ)

- ・Wiiバーチャルコンソールアーケード
配信中・823円(税込)

©1984 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



テクモといえば「忍者」であり「NINJA」。のちに『NINJA GAIDEN』や『デッドオア アライブ』にも世界観がリンクしている、同社の大河アクションシリーズ『忍者龍剣伝』の初代。内容は「死んで覚える」を地で行く硬派な横スクロールアクションであり、特に初代は演出過多な豪華な画面にバイオレンスが映える! 後のシリーズに比べても、とにかく絵が濃い! 小綺麗なファミコン版3作しか知らない人は必見。

シューティングゲーム美術館 特別寄稿

「最後の機」

株式会社コーエーテクモゲームス 執行役員

原尾宏次



2013年に秋葉原のゲームセンター・ナツゲーミュージアムで開催された冬野灰馬氏の個展「シューティングゲーム美術館」の様子
[写真協力：箭本進一（フリーライター）、ナツゲーミュージアム]

シューティングゲームで定番の世界観といえば「最後の機」ではないでしょうか。

群がる圧倒的な敵軍に単機で立ち向かう「人類最後の希望」という設定は、ヒロイックであると同時に悲壮感が漂ってカッコイイですね。

今回の冬野灰馬さんの手によるイラストは、そんな「土壇場にも負けない主人公」感が良く出ていて素晴らしい出来だと思っています。

極太のビーム砲身に挟まれたロングノーズショットデッキボディからは80年代のスポーツカー的な香りが漂います。王道かつ単純であるはずのトリコロールカラーが、異形

とも言えるデザインと組み合わせられることで深みを感じさせます。

そして何より最大のポイントは、特徴的な半球形キャノピーをしっかりと消化していることだと思います。

この半球形キャノピーは、ほかの何にも似ていない、ファイナルスターをファイナルスターたらしめているパーツです。パーサーと合体すると（○○）みたいになって可愛さすら感じさせる最重要チャームポイントです。

であるというのに、過去のファイナルスター絵のほとんどは、この部分の解釈を放棄してきました。

私は言いたい！「どんなにかっこいいメカを描いても、ここをハズしてはファイナルスターではない」と。

今回、ファイナルスターは31年の年月を経て、初めて決定版ともいえるべきデザインを手に入れたと言っているでしょう。

冬野さんとは、2013年、秋葉原のナツゲーミュージアムさんで開かれた「シューティングゲーム美術館」で初めて顔を合わせました。

最初は、気難しいドット至上主義者さんかな？ なんて失礼なことを考えた（すみません）のですが、すぐに違う

と分かりました。

冬野さんは小さなドットの集まりからそのキャラの声を聴きもらすまいとする誠実なデザイナーだったのです。

その後、個人的に親交を深めるようになると「最後の機としてのファイナルスター」の妄想を聞いてもらうようになりました。

ちょうど旧テクモの歴史を詰め込んだCD・DVD・BOX「テクモ・アーケードゲーム・クロニクル」（2014年・スーパースイープ）の為に、過去の開発資料を整理したり、OB・OGの先輩方から昔話を伺っていた時期だったことも「ファイナルスター

ってどんな機体？」と考える機会になったのだと思います。夜のファミレスで食事をしたつ14歳に戻ったような話ばかりしていた記憶があります。

「冬野さん、家庭用『スーパースターフォース』のネオ・ファイナルスターはファイナルスターの改修機なんすよ」

「はあ」

「だからネオに搭載されてる超時空レミオニック推進システムってやつ初期型がファイナルスターの主機だと思うんすよ」

「なる」

「たぶんフォースビーム（※スタービームの呼称は家庭用）



冬野灰馬氏が個展「シューティングゲーム美術館」に展示した『スターフォース』のファイナルスター号のイラスト。すべてはここから始まりました。本誌「Vol.7」には本来のカラーイラストと、個展のレポート記事も掲載されています。

illustration = 冬野灰馬 ©1984 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

は、その主機に直結されてる武器じゃないですかね」

「ふむ」

「なにせ時空移動まで出来るエンジンだし敵からT（タイム）を奪ったりするから、弾も無限に撃てるんじゃないかと」

「ほう」

「リアル世界なら5機落とせばエースですけど、∞エリアにたどりつくだけでも数千機落とす必要あるんですから」

「……」

こんな私のたわごとの数々が、まさか残らず拾われて形になってしまうとは思っていませんでした。

「原尾さん、これファイナルスターですよ。どうですか？」

「はわっ」

「砲身の横にある排莖口みたいなのは余剰エネルギーの放出口です。サイドアタックに使えます」

「なにつ」

「某宇宙戦艦モノの影響が大

きかったって聞いたので底面は飛行艇っぽく処理しました」

「ふわっ」

「尾翼に見えるのはドッキングブリッジでパーサーの操縦席の真下と繋がります」

「ほうっ」

「内径1メートルのトンネルで二機間を行き来できます。美少女を通らせたといって言ってたでしょ」

「……」

気がつけば、夜のファミレスで冬野さんと語り続けた妄想設定を記録したノートも凄じ量になっていました。

時空歴とは何か、ゴードスとはなんなのか？ なぜクレオパトラなのか？ そして『ソロモンの鍵』や『ボンジャック』などのテクモ（デーカ）他タイトルとの世界の繋がりは？（各キャラが作品をクロスしてカメオ出演しています）

そんな疑問の数々に答える形で生まれた冬野版ファイナルスターは、とんでもなく考

え抜かれたデザインになりました。

今回のイラストだとアングルのに見えないのが残念ですが、底面、背面、パーサーとの合体ギミックといい、非常に魅力的なアイデアが詰め込まれています。

3Dデータをディスプレイ上でくるくる回しているとですね……ホントに時が過ぎるのを忘れるほどに飽きないんですよ。

いつか読者の皆さんに全てを見ていただく機会を設けられればと思っています。

ファイナルスター号はその知名度とは裏腹に、31年もの長い間、ドット絵以外のビジュアルイメージを持たずに来ました。

しかし今回、ファイナルスター号がついに手にした姿は、まさに「最後の機」と呼ぶに相応しいものだと思います。

冬野灰馬さん、ファイナルスターに新しい命を与えてくれて本当にありがとう。

上村建也の 好きにせんかい!

TVドラマで話題になった“高等遊民”に憧れる元 東亜プラン・上村の無責任発言コラム。
今回のお題は「ゲーム会社の開発者はクリエイターか?」です。

上村建也 Tatsuya Uemura

Profile ●東亜プラン在籍時、『タイガーヘリ』『飛翔鯨』『究極TIGER』『ヘルファイアー』『ゼロウイング』『アウトゾーン』『ドギューン!!』の開発と作曲を担当。攻める爽快感を重視した「がむしゃら」に遊べるゲームの作風と曲調がプレイヤーから熱い支持を集める。現在はバンド「U-Brand」を結成し活動中。



自分が作ったモノは自分で責任を持つ
それがクリエイターの基本じゃない?

日本語として使われている外来語には、本来の意味から派生した、日本独特のイメージで捉えられる言葉は多い。例えば「スマートフォン」。従来のガラケーより、お洒落でカッコいい(「スマートな」)電話機のことだと真剣に思っている人も多いような気がする。「クリエイター」という言葉もそんな類いではないだろうか?

大辞林の解説の中から選ぶなら「創造的な仕事に携わる人の総称」ということだろう。しかし例えば、IPS細胞のような人工的バイオ技術を作り出した人や、家電メーカーで新製品を開発している人たちをクリエイターと呼ぶことはあまり無いように思う。日本で一般に使われるクリエイターという言葉のイメージには、音楽、文学、映画、写真などの芸術性のある分野を対象にしているという暗黙の限定があるように感じられる。またその中でもとりわけエンターテインメント性のある分野への偏りも感じる。カタカナ言葉から受ける軽さ故かもしれない。そういう意味では、ゲーム開発者はまさしくクリエイターと呼ぶに相応しい職種だと言える。しかし、実

は私的には「?」なのだ。

ここからは、「クリエイター」という言葉から私が受ける印象をもとに勝手な持論を述べるので、厳密的な言葉の定義を論じているわけではないことを予めお断りしておく。

前述のように、日本でクリエイターと呼ばれる人たちは、芸術性のある分野で名を馳せた方々が多いことから、私の中では「クリエイター=芸術家」という認識がある。そして私の思うプロの芸術家というのは、自分の作り出した成果物の評価がお金に換算されて、その対価によって生計を立てている人であり、評価の如何に関わらず会社などから定期的な給料をもらって暮らしているサラリーマンではないと思っている。会社員だからダメ、という意味ではなく、自分が作り出したものの評価で食っているのか? ということである。

絵を描いたり、小説を書いたり、作曲をしたりする創作活動は基本的に元手があまり掛からないから誰でもがその道に入ることが容易ではあるが、それ故にその中から自力で名を馳せてプロになるには、卓越したセンスや才能と強運に恵まれなければならない。また運良くそのような創作業界の会社に就職でき



30年前、私が夢を胸に初めて社会に出て、あつという間に挫折したレコーディングスタジオ。業界の慣習上、仕事は夜から始まることも多く、下っ端の私はブース、機材をぴかぴかに掃除することから朝が始まり、暇を見つけては英文の機材マニュアルと格闘して勉強していた。体力的、精神的にも過酷だったが良い人生経験になった（撮影：1984年5月）

たとしても、この世界にはたいい昔ながらの徒弟制度があつて、新米は師匠の丁稚奉公をしながら、自分で先輩の能力を学び、時に密かに盗んで、自らを高める努力をし続けられなければ、安月給の奴隷のまま終わってしまう業界である。そういう中でだからこそ、クリエイターとして成功することは凄くてカッコイイことなのだ。

一方、ビデオゲームを作るには開発機材などにお金が掛かる。今でこそPCの高性能化によってコンシューマ向けの機器でもビデオゲーム開発が可能であるが、30年前ではワークステーションレベルの機材がなければ開発できなかったし、それらはとても個人が趣味で購入できるような代物ではなかった。だか

ら必然的に、自動車や電化製品同様、会社組織で開発せざるを得なかった。つまり元々ゲーム開発者の大半はサラリーマンなのである。

ゲーム開発者の仕事の内容は確かにクリエイティブである。報酬レベルも、業界が伸び調子だった当初はそこそ高水準であつたし、ファミコンの登場によってビデオゲームの社会的な認知度が上がって以来、ゲーム業界に憧れを抱く若者は多くなった。

当初は産業的に未発達で、博打的な経営体質の怪しい会社も多く、経歴的に優秀な人材が進んで目指す職種ではなかったのも、批判を承知で敢えて言ってしまうと、ゲーム業界は、映像や音楽や、その他クリエイターを指したけどプロの現場では使い物にならないかった人たち、もっと言ってしまうと、そのような厳しい世界に足を踏み出す勇気すら出せなかった人たちの吹き溜まりだったと思う。

私自身、音楽制作の世界を目指して社会へ出たものの、旧態依然とした徒弟制度に馴染めず、またそんな中で「何としてでも成り上がってみせる」というハングリーさも無い落ちこぼれだったが、そんな世界に僅かでも身を置いた目で眺めると、こんな私にすら、ゲーム業界というのは、クリエイティブな職業

の中で唯一、入社した途端、何の実績を上げていなくとも、誰しもが「自分はクリエイターだ」と胸を張って、高い給料をもらえてしまえるような甘い業界に見えた。だから私は、サラリーマン時代の自分が「クリエイター」と呼ばれることには非常に抵抗を感じていた。

頑固ジジイの説教のようになってしまったが、一方で私は、ゲーム業界は、そんな軽い世界だからこそ柔軟で斬新な取り組みがやりやすいし、移り変わりの早い現代のテンポについていけるのだと思っている。あながち全てを否定している訳ではないのだ。むしろ今の時代は、ネットやPCを始めとするツールやサービスの発達によって、かつてはプロにしか出来なかった領域に、ある程度は、誰もが気軽に取り組むことができる時代になっている。つまり気持ちさえあれば、一人の力だけで、自分の創作に対する評価を世に問うことが可能な時代だ。真の意味で「クリエイター」になれるチャンスはすぐそばにある。サラリーマンがクリエイターと言えないのは、出来ばえの善し悪しが問題なのではなく、自分が作ったモノの評価に、自分で責任を負わないからだ。そんな意識さえ変えられれば、君も今すぐクリエイターと胸を張れるだろう。

アーケード 業務用シューティングゲーム 同時プレイシステム概論

前回の「ボンバー」に続き、今回は「同時プレイ」について講義を行う。改めて、その歴史と価値について見直してみよう。

Text=山口義英
(東京工芸大学芸術学部ゲーム学科)

本講義はゲームを文化と歴史の観点から研究する為、著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、必要最小限の写真及び図版を引用しています。ならびに、著作権法第四十八条「著作物の出所を、その複製又は利用の態様に応じ合理的と認められる方法及び程度により、明示しなければならない。」の見解に基づき、当時の出所及び出典を明示しています。

はじめに

シューティングゲームの懐は深い。それはシンプルで明解なメカニクスが、ビデオゲームの歴史における初期の時点で構築されたことが何よりも大きい。そこにさまざまな仕掛け（フィーチャー）をシステムに取り込むことで、数多くのユニークな作品が現れ、私達を楽しませてきたことは、以前から衆知の事実である。

今回も前回の「ボンバー」に引き続き、テーマをもってシューティングゲームを見つめ、知識として理解することを試みる。そのための着目点

として、今回は「複数同時プレイ」を採り上げたい。これはボンバーのようにシューティング固有の要素ではないが、シューティングのゲームシステムに深く関ってきたフィーチャーだからだ。例を挙げるまでもなく近作の業務用シューティングゲームにおいては、必須の仕様であるかのように存在する同時プレイ。その歴史をたどり、シューティングゲームにおいて、それが何を實現し、何を獲得してきたのかを明らかにしたい。その結果、シューティングゲームをより深く理解し、濃く語れるようになること。これが今回も到達目標である。

登場と 背負わされた課題

シューティングにおいて、現在に通じる同時プレイを提示した最初の作品は、『ソンソン』（84年・カプコン）だったと言える。2人同時協力プレイシューティング、つまり今で言う〇〇〇である。それまではプレイヤー同士が競った対決するという発想が、旧来のアナログゲームの構図を下敷きに生まれ、デジタルゲームの元祖である『スペースウォー!』（62年）や『テニスフォーツ』（58年）から継承されていた。そこから進化した協力プレイをコンセプトに

した前年の『マリオブラザーズ』（83年・任天堂）のヒットへとつながる。シューティングにもそうした波がやってくるのは納得の流れであり、かつ時間の問題であったのだ。しかし当時『ソンソン』においては、同時プレイゲームとしてのインパクトを、あまり強く記憶していない。『マリオブラザーズ』のように、1コインでも同時プレイができる設定が無かったことが、少なからず影響しているのではないかとと思われる。

しかし翌年春には『ツインビー』（85年・コナミ）、『エグゼドエグゼス』（85年・カプコン）、『ハル21』（85年・SN



段差に分かれてそれぞれの分担する敵を逃さず射つのが基本。一方で、同時プレイそのものが珍しいため、互いの考えていることが伝わずにミスも連発。そのもどかしさも最初のうちは楽しむことができたように思う。

引用写真出典：『ソンソン』
1984年・カプコン

K」と、ほぼ同時に3つの2人同時協力シューティングゲーム（しかもすべて縦シュー）が登場する。いずれのタイトルも同時プレイを最大の特徴とアピールしたことで、シューティングゲームに、協力プレイの時代がやってきたことを、より強く印象づけることとなった。その後も『スカイキッド』（85年・ナムコ）、『怒-KNIGHT-』（86年・SNK）に『沙羅曼蛇』（86年・コナミ）と次々に同時プレイシューティングが現れ、ほかに専用筐体を用いた『ガントレット』（85年・アタリ）や『カルテット』（86年・セガ）といった、4人もの同時プレイが可能なタイトルが登場する。プレイヤーは同時プレイシューティングに、新しい時代のシンボルと、一気に普及していく勢いを感じることができたのである。

これはシューティングゲームにおいて並行していた、パワーアップシステムの急速な発展があったからだ。プレイヤーのパワーアップが強力なものになり始め、その派手な演出が爽快感を感じさせる一方、強力な装備のプレイヤーを倒すために敵の攻撃も難しくなることを避けられない構図である。パワーアップを失わせて立て直すことも計算に入れたレベルデザインが求められ始め、ゲームバランスの変革期を迎えていた時期とも言える。そこに同時プレイシューティングというシステムが、やや強引に割り込んできた格好となった。

初期の同時プレイシューティングでは常に同時プレイ仕様での処理が行われており、たとえ1人プレイでミスした場合にもゲーム進行は停止せず、即座に次の自機が登場する。その場復活方式を、安易に導入せざるをえなかった。しかし、再発進したプレイヤーはパワーアップも無く丸裸、多少の無敵時間があれど、特にスピードアップが必須のゲームの場合、為す術なく再びミス。そのまま一気に全滅してゲームオーバーということが簡単に起こり得た。幾つかのタイトルで、同時プレイシューティングが故にそうした状況が頻発したことで、プレイヤーから見た同時プレイシューティングは新しい魅力あるシステムではなく、厄介なお荷物である側面を感じさせられたものだった。まだ1人プレイで遊ぶことが当たり前な時代、デメリットを引き受けさせられるシステムは、ハードルが高いと言わざるを得ない状況だった。

進化と模索の過渡期

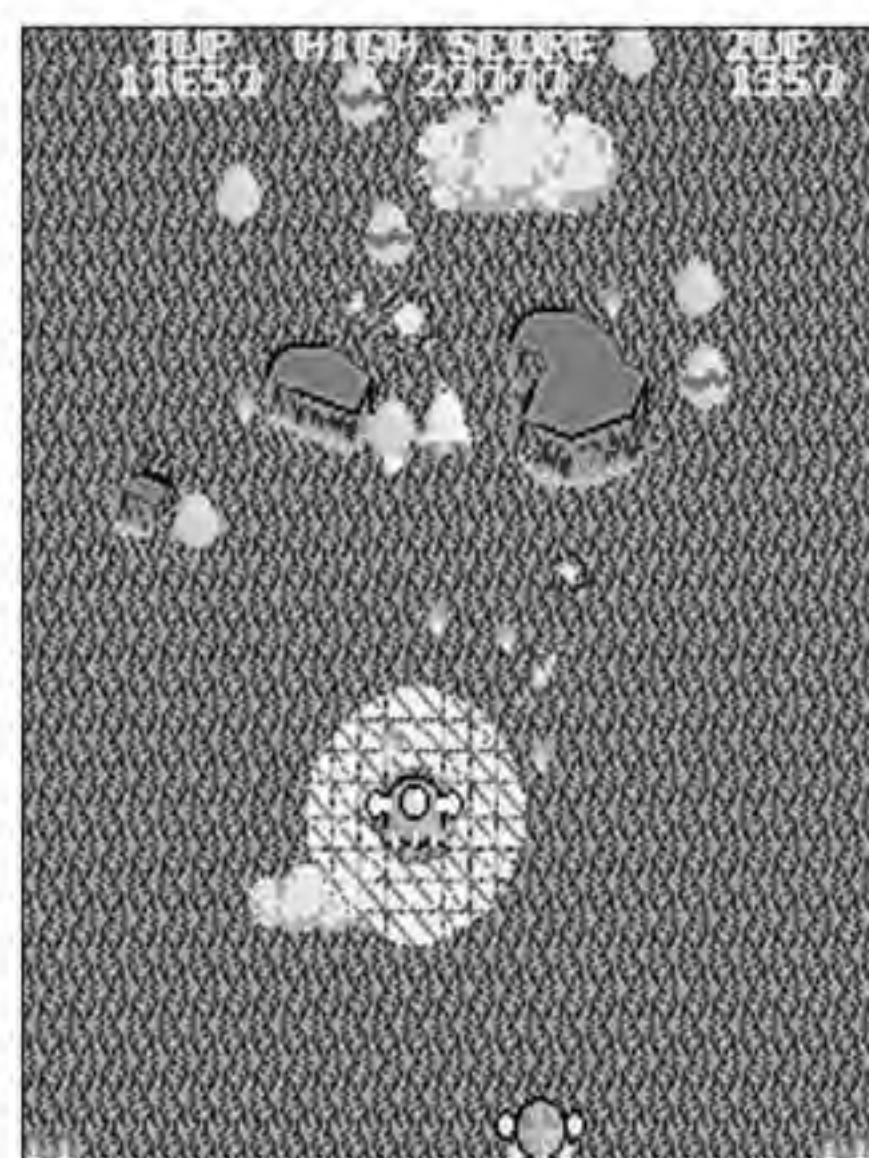
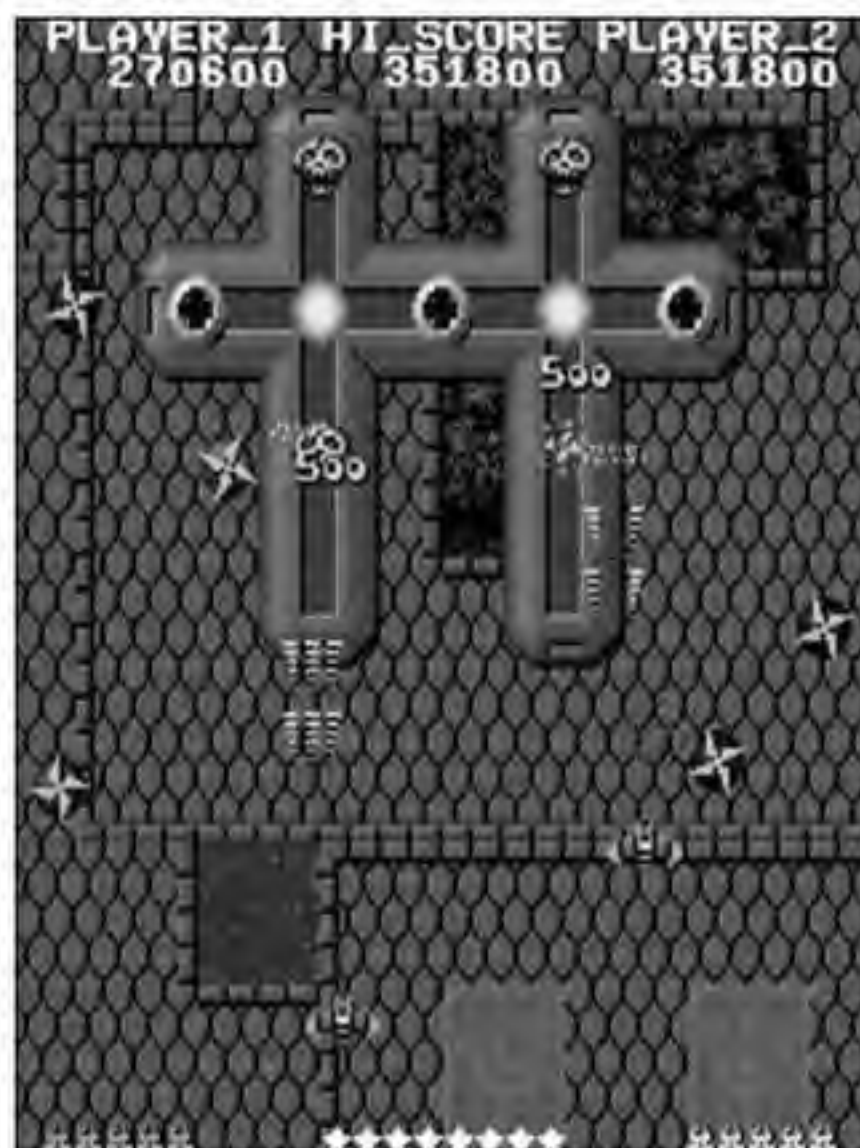


地上空中を撃ち分ける、当時としては平凡なシステム。特定の地上物に当たり判定があったり、アイテムで一定時間無敵などがユニーク。ちなみに同時に出了3タイトルとも関西のメーカーだが、恐らく単なる偶然。

引用写真出典：『ハレ21』
1985年・SNK

設定次第では1コインでも同時プレイができたり、弾消しのクラッシュのストックが共通など、同時プレイを意識した仕様もある。自機の射程距離やパワーアップのわかりにくさなど、基本仕様で損をしている印象だ。

引用写真出典：『エグゼドエグセス』
1985年・カプコン



自機同士が接触すると、その配置によって特殊なショットで攻撃可能。しかしそうしたシステムの工夫が、攻略に役立つかと言うと疑問。味方のショットに当たると、自機が上に移動するなど、納得行かない仕様も目立つ。

引用写真出典：『ツインビー』
1985年・コナミ

面識のない人が先に遊んでいても、臆さず乱入してくるので、そうした仕様が歓迎されるのだ……と当時説明されている。『トイポップ』（86年・ナムコ）、『特殊部隊ジャッカル』（86年・コナミ）、『ブレイウッド』（86年・データイースト）、『サイドラーム』（86年・カプコン）など、メーカーを問わず、さまざまなスタイルの同時プレイシューティングが続々と登場し始める。敢えて同時プレイ可能であることも、いつの間にか謳わなくなっていた。個人的には、『究極TIERGE R』（87年・東亜プラン）において国内版は1人プレイ仕様だが、海外版は2人同時プレイ仕様として出荷されていることを知った時、この流れがもう止まらないことを理解した。気がつけば他ジャンルのタイトルも含め、ゲームセンタースタイルでテーブル筐体の片側だけにコンパネがついている景色は、違和感のない日常へと変わっていたのである。

同時プレイが珍しいものではなく、むしろつつある中で、当初からプレイヤーが感じる問題を解決する方法も見えてきた。『ダライアス』（86年・タイトー）は比較的初期の同時プレイタイトルではあるが、1人プレイ時にミスした場合にはその場復活ではなく、固定ポイントからの「戻り復活」が行われる。『1943』（87



協力プレイでありながら、どちらがターゲットを爆撃するか競争要素も含まれる。きりもみで墜落しかけた僚機を射つと、助けることができるが、通常時は操作不能になるため、互いに近づくと、基本的には事故りやすい。

引用写真出典：
『スカイキッド』
1985年・ナムコ

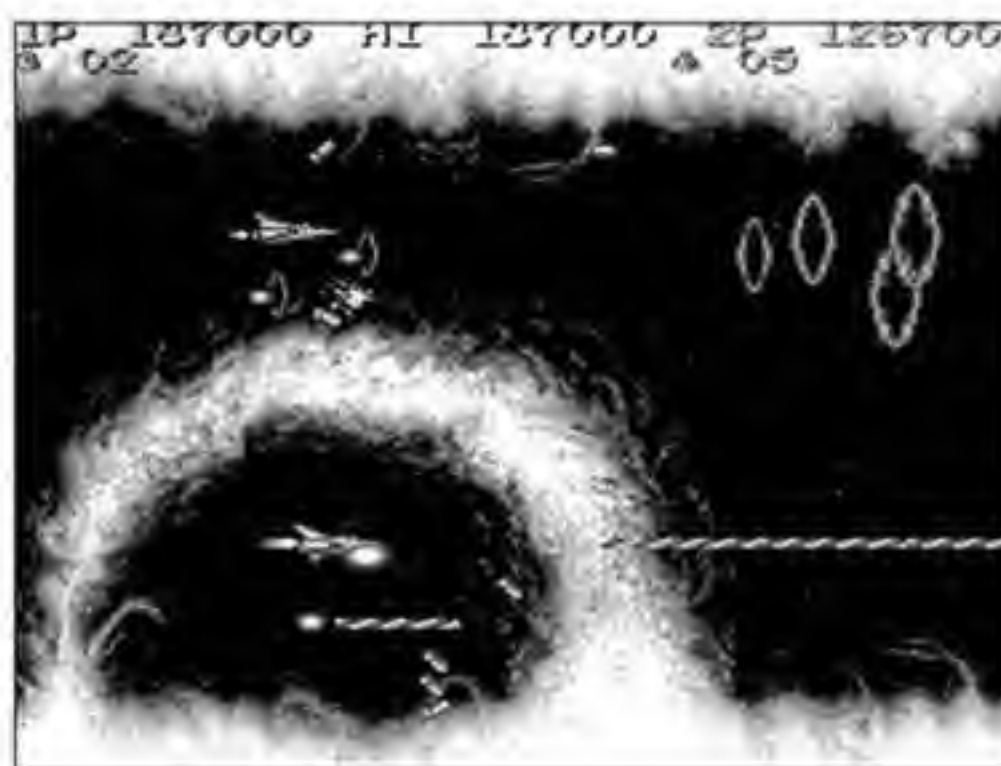
年・カプコン）では、体力ゲージ制の採用で、ミスによるパワーアップやリスタートの問題をうまく解消している。そもそも、1ミス即全滅になるような、浅いレベルデザインも、ゲーム全体の進歩によって少なくなり、同時プレイが悪者にされることは、少しずつながら減っていったわけである。

4人同時プレイとなると、専用筐体でも操作は窮屈だったが、遊びとしての新しさによって、そこは許されていたような印象。『カルテット2』は本作の続編ではなく、テーブル筐体用の2人同時プレイ仕様の作品。



引用写真出典：
『カルテット』
1986年・セガ

さらには同時プレイを活かして、ユニークな特徴を生み出そうとする作品も出てくるようになる。『シルクワーム』（87年・テクモ）では、ジープとヘリコプターという別種の自機での協力プレイを実現している。『ラストデュエル』（88年・カプコン）でも、奇数ステージでは、地上と空中に分かれての協力プレイという



専用筐体による販売で、当時のコナミの気合いが感じられる。一方で自機同士が接触して押せたりと、トラブル直結の要素も多い。復活時にオプション回収のチャンスはあるが、即終了な場面も多数あり詰め甘さは残る。

引用写真出典：
『沙羅曼蛇』
1986年・コナミ

独自のシステムがある。『ロストワールド』（88年・カプコン）では、プレイヤー同士が近づくことで攻撃力が強化される仕組みがユニークだ。同時プレイだからこそできること、同時プレイのメリットが模索されるに至り、その存在感を疎ましがられる段階は、とうに過ぎ去ったのだと言える。そうした現実の浸透は、画面の表示能力や処理速度を軸に制作してきた価値観をも変えていくことになる。企画段階から同時プレイが前提とされ、ゲームシステムや画面表現もそれに沿った設計が行われていく。ハードウェアの進化により同時プレイ時の制限も徐々に緩和され、画面表現や内部処理を制限する状況も減っていった。そして対象の市場に合わせ、1人プレイ版と同時プレイ版を両方作ることをさえ、珍しい話には聞こえなくなっていく。顕著な例として、『ヘルファイヤー』『ゼロウィング』『大旋風』『鯨！

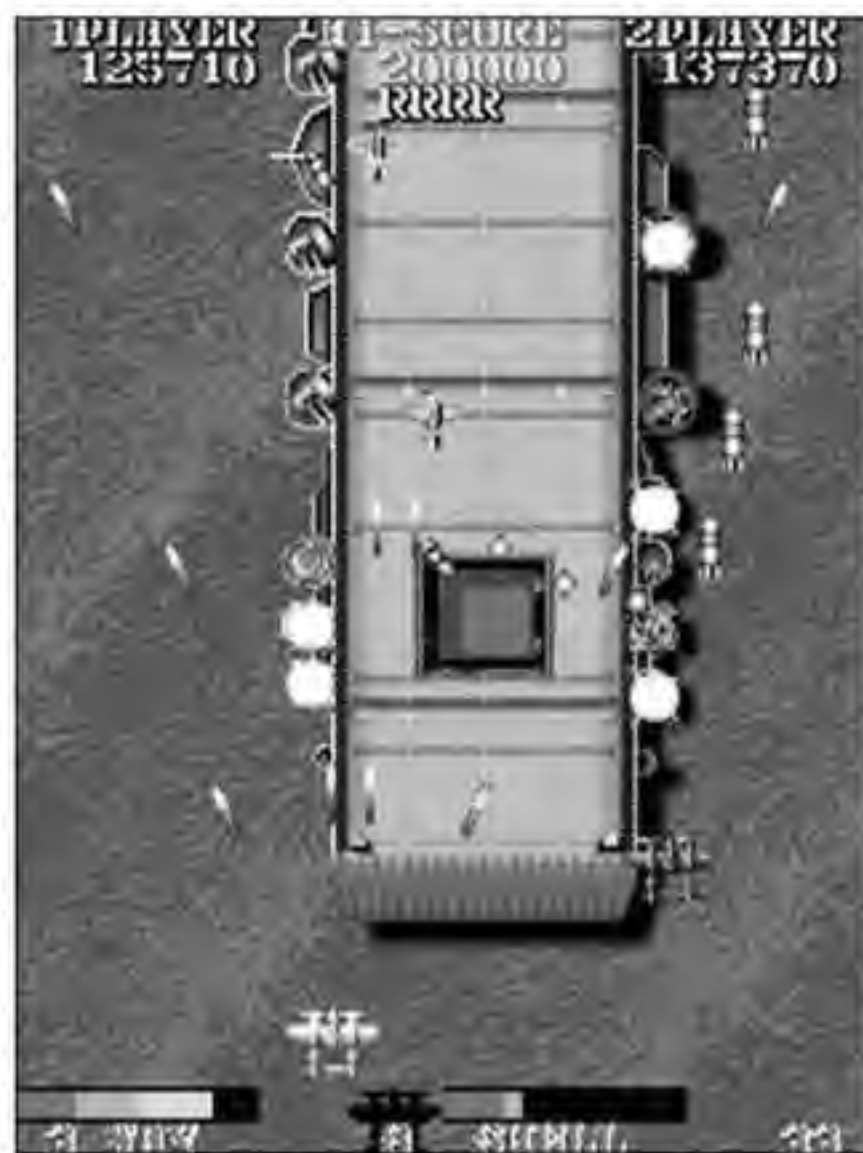


元になった『究極TIGER』と異なるのはその場復活採用とショットの連射数の削減。ボス戦で死ぬと、ランクが下がってボスの耐久力もその場で下がるので、復活直後にボスが1発で死んでしまうような事態も起きる。

引用写真出典：『Twin Cobra』（海外版）
1987年・タイトー（東亜プラン）

エネルギー制を採用しており、互いに自機を接触させるとエネルギーを分け与えることができる。ステージ開始時の隠しコマンドによる武器装着では、1Pと2Pでのコマンドが異なっている。ただし装備される武器は同じ。

引用写真出典：『1943 ミッドウェイ海戦』
1987年・カプコン



同年『沙羅曼蛇』から、本作や『恋のホットロック』『魂斗罗』が登場し、同時プレイやステレオサウンドが強くアピールされたことが印象的。一方で最終面での乱入が禁止されるなど、釈然としない仕様は残っていた。

引用写真出典：『特殊部隊ジャッカル』
1986年・コナミ

同時プレイ仕様の分析法

膨大なタイトルに備わっているのに、同時プレイ時の仕様はシューティングにおいて意識しづらい情報の筆頭と言える。今回も仕様を深く理解したり、分類するためのポイントを挙げておこう。

①途中乱入は自由にできるか？

②自機の性能差やキャラクター選択時に制限があるか？

③移動時に接触するか？ 重なることはできるか？

④ショットが干渉したり、ボムが排他されることはあるか？

⑤同時プレイ時のみに可能なフィーチャーはあるか？

DPを試す気がなくても、③や④についてはチェックして頭に入れておきたいもの。逆に⑤はルール説明などでアピールしていることが多い。さらに言うと、1P側以外からゲームスタートできるかなど、同時プレイだからこそ1人プレイに影響する項目も、セットで覚えておきたいものだ。

「鯨！鯨！」（89年・東亜プラン）の4作で、いずれも1人プレイ版と同時プレイ版が両方制作されていたことを後から知った時には、それがこの過渡期の終わりを象徴していると思えなかったのである。

あたりまえからは
引き返せない

そして遂に決定的な転機が訪れる。奇しくも5年前を繰り返すがごとく、90年春に3つのタイトル（何故かこの時も全て縦シュー）が登場する。

『雷電』（90年・セイブ開発）、『トライゴン』（90年・コナミ）、『エアデュエル』（90年・アイレム）の3作品である。その中から『雷電』が大ヒット作になったことで、シューティングにおける方向性は、『雷電』が採用した要素にあらゆる面で強く関連付けられた。難度が高くても同時プレイで交互にコンティニューして先に進むプレイスタイルが生まれ、そうした遊び方は営業的に店舗側から支持された。故に同時プレイは、その重要な要素の1つとして最も必要な仕様として定義されることになった。シューティングにおける同時プレイは、もはや義務や掟であるかのような扱いへと、一気に押し上げられてしまったのである。

よって『雷電』以降、代表的な同時プレイシューティングの作品名を挙げることは、そのままシューティングの代表作を挙げていくことと全く同じと言って良い。定着していく一方で、自機にキャラク

ター性が取り入れられ、同時プレイ時の選択の組み合わせで異なるストーリーが語られたりするなどの演出面にも利用されている。『戦国エース』（93年・彩京）や『式神の城』（01年・アルファシステム）など、その部分で記憶に残る作品も多い。近年の例でも、『ダライアスバーストアナザークロニクル』（10年・タイトー）では、筐体の特性を活かし、シリーズ最大の4人同時プレイが採用されている。配信型コンテンツである『クリムゾンクロバー』（13年・冒険企画局/四ツ羽根）も、NESICA×LIVEによるアーケード化に際し、言わばお約束のように同時プレイを追加実装している。掟は、未だ生き続けているのである。

そうなると振り返ったとき、同時プレイのできないシューティングを探す方が簡単に見えてくる。たとえば基板に「2人同時には遊ばせん」というシールが付属している『V・V』（93年・東亜プラン）

は、その当時でさえ既に、シューティングにおける同時プレイがどれだけ当然視されていたのかの証となるものだ。ほかにも『グラディウスIV』（99年・コナミ）、『ボウダーダウン』（03年・グレフ）、『まもるくんは呪われてしまった！』（08年・グレフ/ガルチ）などを1人プレイ仕様の作品として挙げるができる。確かにその数は、全体数から比べてみると極めて少ない。

一方で前作・旧作のゲームシステムを踏襲しながら、時勢に合わせて同時プレイ仕様に変更されたタイトルも押さえておきたい。例えば『極上パロディウス』（94年・コナミ）は、前述の『グラディウスIV』とは対照的に、シリーズ続編として同時プレイに転じた作品だけに印象深い。『ナムコクラシックコレクションVOL.1』（94年・ナムコ）における、『ゼビウス・アレンジメント』や『ギャラガ・アレンジメント』は、過去の有名作品をリメイクする際に、同時

プレイを導入したタイトルの代表格と言える。ちよつと変わった存在として、『マジエスティックトゥエルブ』（90年・タイトー）や『ビューポイント』（92年・サミー）のように、ゲーム内部のオプションで1人プレイか同時プレイを選択可能なタイトルも挙げておこう。ただし前者は同時プレイが標準で、後者は逆に1人プレイが標準と、その方向性が異なっているあたりは、なかなか興味深い。

越えられない壁と導かれた答え

約30年前に始まり、シューティングゲームにおいて圧倒的な支持を受け続けている同時プレイだが、実はここまで敢えて述べてこなかった、普遍の問題を抱え続けてきている。それはざっくり言うと、プレイヤー同士に求められるチームワークの高さである。複数の人間が息を合わせて行動することが簡単ではないことは、日常生活でも実感するも

2人プレイではトライゴンの攻撃方向は自機の位置取りで決まる全くの別システム。しかも4種類から選択可と2人プレイを優遇。一方途中乱入は不可で、最初に2人プレイで始める必要がある。かなり損をしている仕様だ。

引用写真出典：『トライゴン』
1990年・コナミ



ヘリと戦闘機の選択は、プレイヤーごとに毎面毎面自由に選ぶことができるので、奪い合いになることはない。一方で2人プレイ時のみには恩恵は無く、システム面では平凡な印象は否めない。

引用写真出典：『アイレム エアデュエル』
1990年・アイレム



ショットを僚機に当てると、緑色の火花になって飛び散り、射線を塞いでしまう。だが火花には結構な攻撃力があるのも事実。ただし、飛び散る方向はかなりランダムで、使いこなせるかどうかという、かなり疑問。

引用写真出典：『雷電』
1990年・セーブ開発



白黒に分かれて進めば、役割分担が容易になるだろう……というのは素人の想像。そのプレイ画面を見ると、属性を小刻みに変換しながら同時にチェーンを捌き切る。それは人間がたどり着いたゲームへの答えなのだろうか？

引用写真出典：『斑鳩』
2001年・トレジャー

上下2弾に分かれるのは同社の『コスモギャング・ザ・ビデオ』でも使われていた方式。残機が共有されていたり、2人の合計点も表示されるなど、同時プレイを意識した仕様が目立つ。

引用写真出典：
『ナムコクラシックコレクション Vol.1』
1994年・ナムコ



の。それを些細なミスにも寛容とはとても言えないシューティングゲームにおいて考えると、同時プレイでは人と人によるミスが増え、結果として難しくなる予想をせざるをえないのだ。

同時プレイでは、敵の攻撃

の対象は複数あるわけだから、自機を狙うルールが当然異なったものになる。1人プレイのときと、同じ動きや立ち回りが通用しない場面の目白押し。自分が敵を逃したことで、相棒が被弾するような事態も珍しくない。腕前に差があれ

ば、下手なプレイヤーに振り回されることも予想がつく。自機同士がぶつかって、当たり判定があれば思わぬ大惨事が起きるだろう。タイトルによつては、同時プレイのみのフィーチャーの活用もせねばならず、同時プレイ専用の敵配置が用意されていることもある。ミスを気にせず、互いにコンティニューを繰り返して遊ぶ場合はそれでも良いだろう。しかし旧来のように研究や練習を重ねて上達しようとする、同時プレイのハードルはやはり高い。結局はプレイヤー同士が別の人間であることが、最大の障害としか考えられないのである。

しかし現在では、それに限定的ながら1つの答えが出ていると考えることができる。それはDP（ダブルプレイ）というプレイスタイルにほかならない。1人で同時に2つのプレイヤーを操作することで、意思の統一を実現し、同時プレイ最大の障害をクリアする考え方だ。『斑鳩』（01年・ト

らしさが残されていることを忘れない

レジャー）におけるものが有名だが、『雷電Ⅲ』（05年・モス）と『雷電Ⅳ』（07年・モス）のように、隠しコマンドではあるがDPのための専用モードを備えたタイトルも存在する。実行するには大抵は高い腕前が必要だが、今やDPという遊び方自体は多くの人が知るところにある。これをシューティングの同時プレイを楽しむための現代ならではの発想として、その存在については押さえておきたい。

当たり前のように定着し続けてきたアーケードシューティングの同時プレイだが、初期の頃はともかくも、現代では各種の問題も払拭され、無

い方が違和感を感じるレベルに至っていることは間違いない。一方でスティックにゲームをやり込む上では、DPが認知されている現在でも、多くの人に重視されることのないシステムであることも事実

だろう。シューティングを遊ぶプレイヤーの興味や評価の対象を考えると、作り手としてのこだわりになりづらい部分であることも否定できない。

しかしインディーズや同人の世界で作られているシューティングゲームを俯瞰する時、アーケードとの大きな差は、同時プレイの有無にあることに気づかされる。本来は必須ではなかったものだが、現代におけるアーケードシューティングを強くそれ足らしめていく要素として、同時プレイを大きく評価したい。捨てられなかったものが、いつしかアイデンティティの一部となり「らしさ」を約束してくれるようになったのだ。そんなことを考えながら、たまには誰かと同時プレイを楽しんで、その存在に感謝してみると、改めてアーケードシューティングならではの良さを見直すことができるだろう。いや、きっとできるような気がするのである。

素晴らしき シューティングの 世界観。

Text=
卯月鮎(フリーライター)

◎ 今回のテーマ ◎

天下を取り損なった船

～飛行船が復活する日～

巨体で迫る名脇役

今回のテーマは、「飛行艇」でも「飛空艇」でもなく「飛行船」。紛らわしいので簡単に整理すると、飛行船はガス袋の中に軽い気体を詰めて浮上し操縦できる飛行体。飛行艇は水上発着する飛行機で胴体を直接水につけて浮くもの。飛空艇は『ファイナルファンタジー』に登場する架空の乗り物(『I』『II』では「飛空船」)。ネットで見かける水野真紀/水野美紀/坂井真紀/酒井美紀の表と同じように、ビジュアルを貼れば一発かもしれないが、字面だけではややこしい。

でもって、飛行船が自機のシューティングはというと……やはり少ない。基本的に機動力に欠けるのがネックか。思いつくところでは、『鋼鉄帝国』の機体「ゼッペロン」。見た目はガス袋を持つ飛行船だが、ゲームボーイアドバンス版公式サイトでは「広域攻撃能力と高い防弾性能を併せ持つ小型戦闘艇」と明記されている。もう1機の鳥型戦闘機「エトピリカ」よりもスピードは劣るものの、防御力が高いのが特徴だ。

一方で、敵に回った飛行船はインパクトがある。アーケード『スカイソルジャー』では、1915年のドイツを舞台にしたステージで、巨大な飛行船が爆弾をばらまく。セガの『スカイターゲット』のミッション3の飛行船「フランベルジュ」も超巨大だった。装甲が硬く、加速力も尋常ではない。飛行船は通常のボスとは毛色が違う、メリハリの部分でシューティング界に貢献している。

その爆発がすべてを変えた

さて、飛行船の歴史は18世紀に大きく発展した気球をベースに始まっている。日本でも、江戸

時代には平賀源内が飛行船を考案したと伝えられ、また、林子平も『海国兵談』第1巻(1787年)で空飛ぶ船を想定し、それに対する防御法を示している。アイデアだけでなく、実用化されたのは少し時代がくだって1852年。フランスの発明家アンリ・ジファールが蒸気機関をつけた飛行船を誕生させ、扉を開いた。その後、飛行船は20世紀前半に全盛期を迎える。1900年にドイツで第1号が完成したツェッペリン型飛行船は、1929年に21日間世界一周旅行を成功させ、1930年代にはドイツからアメリカ、南米を結ぶ大陸間定期便も就航している。もちろん軍事利用も早く、第一次世界大戦ではドイツ軍がロンドン空爆に大々的に用いて、市民に恐怖心を植え付けた。飛行機ではなく飛行船が空を制する時代は確かに存在し、もし、そのままの流れが続けば、『グラディウス』のビックバイパーが飛行船だった可能性も十分にあった。その際はずんぐりむっくりな形態なので、1面の山の空洞をくぐり抜けるのは無理な話だ。

飛行船の運命が暗転したのが、1937年のヒンデンプルク号爆発事故。5月6日、アメリカのレイクハースト海軍飛行場に着陸したばかりのヒンデンプルク号の船尾から突如炎が上がり、一分足らずで全体に火が回って爆発した。当時は袋から漏れた水素ガスが原因とされ、この事故がきっかけで飛行船は空の主役から降りることとなった。ちなみに、現在では水素が直接の原因ではなく、外皮の燃えやすい塗料が静電気の火花で引火したという説が強まっている。飛行船見直しの動きもあり、欧米のいくつかの企業が環境に優しい乗り物として新型飛行船を開発中とか。飛行船シューティングの未来は明るい!?



メガドライブで1992年に発売され、その練られた世界観から今なお愛される『鋼鉄帝国』。ゼッペロンとエトピリカ、どちらにするか悩む
©STARFISH-SD Inc.

参考文献

奥村正二「平賀源内を歩く—江戸の科学を訪ねて—」岩波書店
天沼春樹「飛行船 空飛ぶ夢のカタチ」KTC中央出版
関根伸一郎「飛行船の時代 ツェッペリンのドイツ」丸善ライブラリー



(※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です)

『F/A』サウンドで咲き乱れた デステクノカーニバル!

F/A -Music Assault-
“DEATH TECNO” is COMING BACK!!!!
新大久保 unique LABORATORY
2015.3.1 (SUN)

衝撃のハードコアサウンドで
ゲーム音楽に多大な影響を与
えた『F/A』のリニューアルサ
ントラとリミックス盤が続けてリ
リースされた。それを記念して
『F/A』づくしのイベントが開
催! 6時間を越える大ボリュ
ームのイベントをレポートしよう。

Report=風のイオナ(シティコネクション)

Photograph=神尾武司、風のイオナ



**集まったファン全員で
デステクノの勉強会を実施!**

まさかの……いやいや、ついに
この日が来たと言いたい。衝撃的
なサウンドの虜になり、いまだ解
放されないでいる全国の『F/A』サ
ウンドのファンが新大久保に集結
した。この日、小雨が降りしきる
肌寒い外とは正反対に、フロア内
は熱気で埋め尽くされていた。開
演前のラウンジタイムではアツシ
オハラ氏が『ドラスピ』『マップピー』
『ドラバス』等のナムコサウンドの
DJプレイでフロアに集まってく
るナムコキッズ達のテンションを
徐々にあげていた。

ラウンジタイムが終わるとオー
プニングトークで今日の出演者を
紹介。そしてトップバッターのア
ツシオハラ氏のDJへ。『F/A』と
いえば『リッジレーサー』! コア
レーシングですよ!と煽り、『リ
ッジレーサー』シリーズの曲を中
心にガンガンにかっ飛ばすDJプ
レイを聴かせてくれた。

DJ2番手は細江慎治氏。こんなに早く登場しちゃっていいの？と思いつつ、実はラストにも出番を残しての登場だ。ここではデスクノ講習会をテーマに、細江氏が『F/A』サウンドの制作前から制作中の頃に聴いていたデスクノアーティストの楽曲でDJプレイ。狂気と正気を行ったり来たりさせられているかのような気分になる



『F/A』の実演プレイで盛り上げたShin-ichi Sasaki氏(写真左)とあるじいぶう氏(写真右)

デスクノワールドで、気分はすっかり異世界へトリップ。しかしこれでもまだ初心者向けなんだとか……。恐るべしデスクノの世界！

ここで1回目の実演タイムへ。Shin-ichi Sasaki氏による『F/A』のノミスクリアへの挑戦だ。使用機体はX-NOで開始。この日の午前中に秋葉原のゲームセンターで予習をし、人生で2回目のノミスクリアをしてきたというShin-ichi Sasaki氏。ロックオンしてのに誘導弾が当たらないというX-NOの独特の仕様に苦戦する場面もあったが、無事ノミスクリアを達成。人生で3度目のノミスクリアをこの大舞台で達成したことにフロアからは大歓声が沸いた。そしてDJ3番手は佐宗綾子氏が登場。「ほんとうに1コインでできるんだね。私は2面の中盤位までしか行けなかったよ(笑)」と、直前の実演の感想を交えつつ、「定番の曲しかやらないんでー」とアピールし、DJがスタート。『X-

DAY』からの曲や、全体的にマイルドでキャッチーさが目立つ曲を多く織り交ぜ、『Feeling over』や『Lords of TECHNO』といった佐宗氏が『リッジレーサー』シリーズで作曲した曲への影響もチラリと見せてくれたかのような選曲だった。

『F/A』サウンド制作秘話が多数飛び出したトークタイム

宣伝大將軍の司会で細江慎治氏、相原隆行氏、佐宗綾子氏の3人がステージに登場し、細江氏をお誕生日席へと誘導。なんと前日は細江氏の誕生日ということでは、江氏の誕生日という事でまずは誕生日の祝い。さらに数日後には佐宗氏も誕生日を迎えるということが続けて誕生日をお祝いし、トークタイムが開始。『リッジレーサー』とか『鉄拳』のイベントはあったけど、まさか『F/A』でイベントとはね(笑)」と相原氏。そのまさかも満員のフロアを見て納得に変わったのではないだろうか。また制作時期の話として「締切が決



開発当時の秘話などが多数飛び出したトークタイム。3人とも23年前の自分たちのことを振り返ってのトークを展開してくれた

まってるのになかなか基板が上がってこなかった」と、佐宗氏が語ると細江氏が「同じスケジュールで動いているのにサウンドは終わっていて開発は終わってなかった。だから空いた時間を利用して未使用曲を作ったんだよね」と『F/A』開発当時を振り返る。また、当時ビクターよりリリースされた「ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL.7 F/A」はかなりの売り上

※『F/A』のラスボスは護衛機2機を従えて登場するが、護衛機は倒さなくてもクリアできる。だが、護衛機を倒してさらにボスも倒すことで更なるスコアアップができるため、ハイスコアを狙ううえで護衛機を倒すことも重要なポイントとなる。

げがあったとか。そこで宣伝大將軍が「当時のサントラのジャケットはなぜライナーが何もないの?」と振ると細江氏が「当時のデステクノのジャケットはこうだ、っていうものを作ってたから」と理由を語った。

また、リミックスに関しての話も飛び出した。「やってみて思ったけど、基板のほう音がよかったな(笑)」と細江氏がおどけると、相原氏は「テクノの知識があまりなかった頃の自分の曲を今アレンジするって結構恥ずかしいもんだよ」と心境を語っていた。

後半戦もDJに実演プレイで ヒートアップ!

DJ4番手は相原隆行氏が登場。氏が『F/A』で作曲した3曲の他にナムコ作品からの曲も交え、さらには『F/A』の開発中にスタッフがファミコン版『絵描^{デザイン}衛門』で作ったという、『F/A』8BITアレンジ版『Flower & Attacker』用に作った曲も飛び出し、フロアを沸かせ

ていた。この『Flower & Attacker』というゲーム、敵キャラで花が飛んできたりするゲームだったのだそう。今日集まったファンの多くはぜひ遊んでみたい、と思ったことだろう。

続いて実演プレイ第2弾は「ゲームスト」誌で攻略ライターをしていた、あるじいぶつ氏が登場。選んだ機体はJA-37。Shin-ichi Sasaki氏のプレイが初心者向けノミスクリアだったのに対し、あるじいぶつ氏のプレイはハイスコアを狙う稼ぎプレイ。しかし、極限までスコア稼ぎを求めるプレイが仇となり、2度の実演ミスが発生。そして最後のチャレンジとなった3回目でも無事ワンコインクリア。ラスボスの護衛機を1体破壊(※)するという魅せるプレイのおまけもあり、その一挙一動にフロアから歓声が上がった。崖っぷちのハイスコアラーの、手に汗握るプレイに見つめていた多くのファンも酔いしれたことだろう。さて、6時間を越えるイベント

のトリを務めるのは本日2度目のDJプレイで登場した細江慎治氏。オーディエンスの「レッツゴー!」の絶叫を合図にDJプレイがスタート。オープニングの「Desert Storm」が流れたすと、待ってました! とばかりにフロア全体のノリが一体感になっていく。新譜「細江慎治 WORKS Vol.4 & F/A REMIX」を中心に、「ナムコゲームサウンドエクスプレス VOL.7 F/A」をハウスミックスした音源なども織り交ぜ、約1時間に及ぶ『F/A』尽くしのDJプレイを展開。最後は「23年も前の曲で踊ってくれてありがとう!」と集まったファンへむけて感謝の気持ちを表し、見事にイベントのトリを飾った。

23年前に誕生した『F/A』サウンドが、ファンの心をがっちり掴み続けていたことを証明するかのよう。この日のイベント。濃厚な時間は集まったファンの23年間の思いを十分に埋めてくれたことだろう。





Hiroshi Kawaguchi © 1984年セガ・エンタープライゼス(現・セガゲームス)にプログラマーとして入社。SG-1000用ソフト『ガールズガーデン』の制作に関わる。その後、『ハングオン』のBGMを作曲したことをきっかけにサウンドクリエイターに転身。以後、多数のセガタイトルのサウンドを手がけている。

セガ入社後、ゲームミュージックシーンに革命を起こし続け、30年以上に渡ってセガサウンドを支えてきたHiro師匠がキャリア30周年を記念するベストアルバムをリリースした。Hiro師匠の30年間でダイジェストで楽しめるこのアルバムとともに、Hiro師匠自身にも歩んできたこの30年間で振り返ってもらった。

Interview=風のイオナ(シティコネクション)

セガ・インタラクティブ Hiro師匠 スペシャルインタビュー



Hiro 30th Anniversary Album / Thank you for listening!

- ウェブマスター
- CD2枚
- 2015年2月25日
- 3500円(税抜)

【収録内容】・ハングオン ・スペースハリアー ・エンデューローサー ・ファンタジーゾーン ・アウトラン ・アフターバーナーII ・ダイナマイトダックス ・パワードリフト ・ヴァーミリオン ・GPライダー ・レンタヒーロー ・セガ ツーリングカーチャンピオンシップ ・クラッキンDJ PART2 ・セガ アーケードパズルD ・maimai から抜粋収録 ・Hiro、紅い流星(東京アクティブNEETs)、Omodaka、Hirokazu Tanaka (Decasségui Hip)、ARM (IOSYS)、土屋昇平(TAITO/ZUNTATA)によるアレンジ曲収録

Hiro師匠の30年の軌跡をまとめた初のベストアルバム。DISC1には、ゲームに実装されたオリジナル音源を収録。DISC2にはHiro師匠が過去にアレンジしてきた楽曲のセレクションに加え、さまざまなアレンジャーによる新規アレンジ曲を収録している。

©SEGA

30周年を逃すともうベストアルバムを出せないと思った

——以前から出るって噂のあったベストアルバムが遂に出ましたね。
Hiro師匠(以下、Hiro) 有り難うございます、お陰様で無事発売できました。自分のアルバムを出そうっていう企画は十数年前からあったんですが何かと忙しくて、ずっと延び延びになってました。でも、今回の30周年を逃すともう出せないんじゃないかっていう(笑)。

——初期企画と今回形になったものとは違う点がありますか？

Hiro 初期の頃はオリジナルとアレンジ両方とも自分の音源だけを入れようと思っていました。今回は、外部のアレンジャーさんにもお願いして新規アレンジを収録することになったので、そこが初期のコンセプトと違うところですね。

——外部のアレンジャーさんを起用したいと思った理由は？

Hiro 自分の曲を自分の好きな人にアレンジしてもらったらどうなるんだろうっていうのを実現したかったんです。

——今回の選曲はどうやって決めたのでしょうか？

Hiro まずはit-tells (<https://itells.jp/itells/app/user/index>)で「どんな曲が聴けたら嬉しいですか？」と募集するところから始めて、そこからピックアップしていただきました。あとは自分が好きな曲をピックアップしていったというか、まあ自分の曲は基本全部好きなんですけど(笑)。その中でも特にお気に入りの曲を入れています。あと、コンセプトとして基板オリジナル音源CDと、そのアレンジバージョンのCDという2枚組になっています。

Hiro師匠、30年間で作ってきた収録曲を振り返る

——では収録曲を振り返ってみたいのですが、まずは『ハングオン』から聞いていききたいと思います。

Hiro オリジナルはさすがに今聴くと古さを感じますね(笑)。ア

レンジ曲の「HANG ON 愛のテーマ」は『クールライダーズ』に筐体音源で入っているアレンジバージョンを元にして紅い流星さんにバンド物として再アレンジしてもらった音源です。

——『ハングオン』のアレンジ曲ってほかにもあるんですか？

Hiro 『アフターバーナー』の「Maximum Power」が『ハングオン』のタイトル画面の曲のオマージュ、というか元は同じ曲なんです。

——次は『スペースハリアー』。これも音楽人気が高い作品です。

Hiro 『スペースハリアー』は映画「ネバーエンディング・ストーリー」が最初のイメージです。音源は『ハングオン』と一緒にですが入力したのは別の方。この当時はまだプログラマーだったので、自分で打ち込みをしてないんですよ。曲だけ書いて譜面に起こして渡していました。ただ、音色は指定し

ています。FM音源を使っていたので。

——「THEME」は長いのでステージ中に全部流れませんが曲の長さの指定ってあったんですか？

Hiro 指定が無くて長い曲を書いたんですよ。最初はボスを倒すとまた曲が初めから流れていたんです。そうすると曲が全部聴けないですよ。それでどうしようかと考えて「じゃあ曲を切ろう」と。曲を切って途中から再開すれば、最終的にゲームが終わる頃には全部聴けると。

——曲を作ってからゲームでの使い方を決めた感じなんですね。

Hiro 普通に一曲として聴けるような曲を作ったかっただけです。

——次に『エンデューローラー』。これはゲームでは1曲だけ担当ですよ。

Hiro これは当時バンド曲を目指していて、それぞれドラムとベースとキーボードのソロパートを入れようと思って作った曲です。なので途中でソロパートが変わっ

たりするんですけど、その辺をこたわって作っています。

——あと『エンデューローラー』は音源が2種類存在するとか……。

Hiro 『エンデューローラー』単体だとYM2151とセガPCM。『スペースハリアー』からのコンバージョンキットからだともYM2203とセガPCMという構成になっていて、音源もデータも曲の長さも違ってきます。ちなみに今回収録しているのは一般的なYM2151の音源です。

——次に『ファンタジーゾーン』について。これも曲を作られたのは譜面だけですか？

Hiro 『ファンタジーゾーン』の頃から自分でデータも入れていると思います。もともとラテンものも好きだったんですが画面がかなりポップだったので、これは楽しいラテンとかサンバが合うなっことで入れてみました。実は『ファンタジーゾーン』って最初は先輩が作った曲が入ってたんですが、チームの方から「なんか違うんだ

よねえ……」って言われて「これに合う曲を作ってくれない？」って言われて。

——その初期の曲は当時Hiro師匠も聴かれたんですか？

Hiro 聴いてるはずですが覚えてないんです。でも「Shop」「Round Up」「Game Over」はその先輩が作ってくれた曲です。その3曲はゲームにも合っていたのでそのままいきましよう。その他の曲は総取っ替えしました。

——ラテンやサンバで曲を作ったのは初めてだったんですか？

Hiro そうですね。作ったのは初めてです。自分としては好きな曲を作って入れられたので、とても楽しく仕事が出来ました。その頼んできたプログラマーの人も「良いじゃない！」ってことでそのまま採用、と。今聴いても古さも感じないし完成度も高いんじゃないかと自画自賛です(笑)。ちなみに先輩の作った元曲はデータは残ってないんですが、譜面だけは社内に残ってるみたいです。

——では次は『アウトラン』です。

Hiro バンドっぽい曲をやりたいと鈴木裕さんがおっしゃっていたので、最初からフュージョンとロックとほか何かで3曲って感じでジャンルの指定だけがあったんです。結果「Passing Breeze」がフュージョンで「Splash Wave」がロック、最後の1曲は好きにしたいよって言われたのでラテンで「Magical Sound Shower」を作りました。

——ラテンは『ファンタジーゾーン』から続くマイブームですか？

Hiro そうですね。好きなジャンルでいいと言われたので。あとゲームのコンセプトがドライブだったのでドライブしている時に聴いていて心地よい曲っていうのを目指しています。その辺はさっき言った3つのジャンルとドライブ感を出すような感じで、と鈴木裕さんに言われて作っていますね。『アウトラン』ってステージごとに枝分かれしてあって5ステージまであるじゃないですか。そのスタ

ートからゴールまでを1曲にした。途中で曲が変わるんじゃないかと。途中で曲が変わるんじゃないかと。

——『アウトラン』では長い曲がゲームの仕様と合ったんですね。

Hiro そうですね。逆にその全部の尺を達成するように作るのは構成とかいろいろ考えました。

——各ジャンルの曲作りにイメージしたアーティストや曲は？

Hiro 日本のフュージョンを参考にしたのかな。その頃聴いていたカシオペアとか高中正義さんを聴いて自分の中にあるものを出した感じですね。だからロックがロックになってないんですよ（笑）。

仮眠室を使って ギターの音をサンプリング

——では次の『アフターバーナーII』なんですけれども、これもギターのサンプリングなんかもあつてすごかったいいですよ。

Hiro ギターをフィードバックしたロックってことでヴァン・ヘイレンとかボン・ジョヴィとかのロ

ックをたくさん聴きました。その時にエレキギターも会社で買って弾き始めたんです。キーボードで作曲するとロックっぽくならないんですよ。やっぱりギターでリフから作らないとギターの曲にならないんです。

——ではサンプリングもその時買ったギターから録ったと。

Hiro サンプリングしたギターの音は、昔一緒にやっていた並木晃一さんのギターで録りました。今でこそちゃんとしたスタジオがありますけど当時は無くて。でもあまり響かないような音で録らないとダメじゃないですか。それでどうしようかと悩んだところで浮かんだのが仮眠室です。仮眠室って布団がたくさんあるじゃないですか。それで「よしここは良いぞ！」って。そこにギターとアンプとマイクを持って行って録ったんです。

——ちなみに今回はメロディ有りバージョンを収録していますね。**Hiro** もともとメロ有りで作っ

ていたんですが、結構激しいゲームじゃないですか。メロをギターで出せばそれっぽくなったと思うんですが、FM音源だったのでメロを入れると、柔らかくなると思うか。それでどうしようかと考えて、メロを抜きました。それがゲームとして世の中に出たわけです。でも本来はメロ有りで作った曲なので今回はメロ有りの方で出しました。

——では次の『ダイナマイトダックス』ですが、これは続ファンタジーゾーンといった感じでかわい

Hiro 『ファンタジーゾーン』に続いてのハッピー系で楽しく作れましたね。『ダイナマイトダックス』は自分の中で原曲が完成していました、これを自分でアレンジしてもそんなに変わらないって気がしていたんですね。今回お願いしたOmodakaさんはチップチューンが得意な方で『ディグダグ』や『ギャラガ』等のアレンジをしていて、それがとても良かったんで

す。それでOmodakaさんにこの曲をお願いしたら自分じゃできないものになってくるだろうと思ったのでお願いしました。実際出来上がったアレンジも素晴らしい作品になっていました。「おお、こう来たか!」と。

——そこは予想外な物がきたと?

Hiro ある意味予想どおりのOmodakaさんだったらそれっぽくなるだろうという物が上がってきたんですけれど、自分ではできない発想のアレンジをしていただったので。

——次は『パワードリフト』。レースゲームですけど、Hiro師匠の得意な方向での曲作りだったのではないのでしょうか。

Hiro そうですね。この頃からエレクトリックミュージックを聴き始めたので、それにロックが融合したイメージです。ジャンルの指定も特になくてジェットコースターの絵を見せられて「ここを車で飛んだり跳ねたりしながら走るんだよ」って感じで、バギーで激

しくレースをするというコンセプトだけを教えてもらって、それに合うような曲を作りました。

——今聴いても全部かっこいいですよ。アレンジも好きです。

Hiro オリジナルのDISC1収録曲は「Like The Wind」なんです

が、DISC2のアレンジのほうは「Silent Language」を入れてま

す。前に「パワードリフトオリジナルサウンドトラック」を作った時に「Like The Wind」のアレンジ

を依頼されたんですが「俺はSilent Languageが……」って言って

(笑)。この曲はメロディがはつきりしている曲じゃなかったのでア

レンジするにはこの曲のほうが楽しそうだな、と思ったんです。こ

のアレンジバージョンは個人的にも気に入っていますね。なのでこ

ちらの音源をCDに収録しています。

——では次に『セガツーリングカーチャンピオンシップ』です。

Hiro これは何人かで曲を書いたタイトルかな。僕は「Target」と

「Loose Control」の2曲を作っていて両方とも好きなんですけど、今回アレンジをしていたいた紅い流星さんの曲がラテン・ジャズな感じの生バンドアレンジじゃないですか。で、そのアレンジするにどちらがいいだろう? と思ってこちらの「Target」の方を選びました。

——アレンジャーさんにアレンジしてもらいたいという理由での選曲だったんですね。

Hiro そうですね。もともとデジタル音楽っぽい楽曲なんです

が、生バンドアレンジをしたらどうなるんだろうという興味があつて選曲しました。曲が上がってきた時の感想も「もう最高!」って感じ

で。さすが紅い流星さんだなと。

聴いたチームの全員から良いと言われた『ヴァーミリオン』OP

——次はこれの中では初家庭用タイトル『ヴァーミリオン』です。

Hiro 家庭用もRPGというジャンルも初だったのですごく楽

しかったんです。今までの自分の曲とはぜんぜん違うし、それぞれのシーンを表現する感じや、プレイヤーの感情をコントロールするイメージの曲がRPGって強いじゃないですか。その辺が今までのアーケードゲームと全く違う感じで。

あと、最初の村の曲が暗いってみんなに言われました(笑)。最初に

「ドゥイーン」っていう低い音で始まってすごく暗い曲になるという。ちなみに一番最初に作ったのは今

回収録しているタイトルの曲。最初にデザイナーが岩に剣が刺さつ

てるコンセプトアートの手書き段階のを見て、「ジャガジャガジャ

ン」っていう導入と雷の音があつて、静かに曲が始まるっていう曲

を作りました。あの曲は聴いたチームの全員から良いって言われま

したね。普通は誰かしら文句が出るんですけど、この曲に関して

は満場一致でした。

——アレンジは田中宏和さんが「LAST CITY」を担当しています。
Hiro 『モンハン』10周年アル

バム企画の時にカプコンさんから自分にアレンジの依頼が来たんですが、そのアルバムに田中宏和さんも参加していてその曲がすごく格好良かったんですよ。しかも自分では絶対しないだろうっていうアレンジで。それでいつか自分の曲をアレンジしてほしいと思っていたんです。

——では次は『GPライダー』です。

Hiro これは高木（保浩）と光吉と3人で作ってます。裕さんチームにいた時のサウンドの後輩が高木、さらにもう1つ後輩が光吉で、その3人で1曲ずつ書こうというコンセプトで作りました。持っているカラーもそれぞれ違うのがわかっていたので、何も指定はせずにこのゲームに合う曲を1曲ずつ作ろうということで。自分のコンセプトとしてはやっぱり『ハングオン』の系統なんでロック調で激しくしたかった。自分らしくというか、ゲームを通して1曲として聴けるものを作っています。

収録に関して言えばほかの曲とは違う感じのテイストが入っている曲だと思うので、並べた時に映えるかなと思って選曲しています。

——では次に『レンタヒーロー』。これは光吉さんのボーカル曲が収録されていますね。

Hiro もともとはインスト曲だったんです。『レンタヒーロー』ってアニメのヒーロー物っぽいですよ。なので曲もアニメのOPっぽい曲にしたかったんですがデザイナーは最初全然違う曲を発注して来たんです。でも「OPはアニメ風のほうがいい」って言うので、作ったら歌詞も入れなくなっただけで企画の人に歌詞を書いてもらいました。その歌詞がちゃんとメロに乗るようにしたものに、デザイナーに「これで！」って渡ししました。それなのでOPムービーを作ってもらって最後の最後に入れたんですよ。

——今回の収録はボーカルバージョンとそのアレンジバージョンなんですよ。

Hiro 最初はインスト曲とどっちにしようかなと悩んだのですがDisc 1にボーカルアレンジバージョンを収録しました。これは『ファイターズメガミックス』の時に作ったもので自分でアレンジもしています。

——そしてアレンジはIOSYSのARMさんが担当しています。

Hiro もともと『mainai』で知り合ってた曲か書いていただいていたのと、この方もすごく鬼才な方で自分ではできないようなアレンジをするので、いつかお願いしたいなと思っていました。イベントで会ったときに『レンタヒーロー』「良いですよ」とか言っていたので、それをお願いすることになりました。

——次に『クラッキンDJ』の「sleeper」ですが、これは初のラップ系の曲ですね。

Hiro それまでラップって全然聴いたことなくてむしろ嫌いだったんですよ（笑）。でもゲームのコンセプトとしてラップをフィーチ

ャーしたヒップホップにしようってことなので、いろいろなラップ系の曲を毎日聴きました。デザイナーがラップ大好きでいろいろ聴かされて。それで聴いてるうちにラップも結構楽しいなと思ってだんだん好きになっていきましたね。ラップって打楽器なんですよ。声でリズムを出すっていう。それを何となく気付いてから「ラップって楽しいな」って。作っていてすごく楽しかったです。基本全部楽しくやってますけど、新しいジャンルを好きになると余計にね。

——当時は急に作風が変わって驚きました。そしてアレンジはZUN TATAの土屋さんですね。

Hiro 昔から彼の音源は聴いていて、一緒にUSTream番組に出たり、イベントでトークショーをやったりして個人的にも仲が良かったというのもありまして。彼が作った『グルーヴコースター』の曲などがすごく独特の世界観を持ってあるんですよ。彼の内に秘めているものを全部入れているんだろう

なと思うくらい。自分がないものを持って人なので今回この中から「sleeper」をお願いしたというのが経緯ですね。最初はインストになるんだろうな、と思っていたんですが、上がってきたら歌ものになってビックリです(笑)。

『アイドルマスター』のライブでアイドル曲に目覚める?!

——では次は『セガ アーケード パズルD』から「運命は「I」 Love You」。

Hiro これは初めて最初から歌ものとして作った曲です。この曲を作る前に「EXTRA HYPER GAME MUSIC LIVE EVENT 2008」に出たんですが、そこで『アイドルマスター』のステージもあったんですよ。

——そのイベントは僕もライブレポを書いた(※1)ので観ています!

Hiro そうだったんですか(笑)。で、そのライブを観てアイマス声優さんが出てきた時にお客

さんがすごく楽しそうだったんですよ。あの盛り上がりを見て「アイドルって楽しそうだな」って思ってた(笑)。それまで全く聴いたことも作ったこともなかったんですが、それをきっかけにアイドルの曲をいろいろ聴いてライブもいくつか行きました、ライブでオタ芸をやっている人たちの楽しさを曲に入れたいと。それで『セガアーケードパズルD』を作曲したときはアイドルのライブに来てる方たちがいっぱい入られるように仕込んだんです。ちなみにその曲は今回入ってる「運命は「I」 Love You」ではなく、「恋の無敵コマンド」って曲なんですけどね。

——Hiro 師匠初のアイドルソングだったんですね。今回「運命は「I」 Love You」を収録した理由は?

Hiro アレンジを紅い流星さんをお願いしたのですが、自分の作ったアイドル曲がジャズ・フュージョン調になるとどんな感じになるんだろうと思い、一番インストとして面白くなりそうな曲として

選びました。楽器の構成も一番合いそうな感じだったの。

——収録曲としては最後になりましたが『mainmail』がDisc 1・2の最後に1曲づつ収録していますね。

Hiro 30周年ということで『mainmail』が一番最後に関わっているプロジェクトなのでぜひ入れたいと。尺の問題で1曲しか入らなかったんですが、歌ものなら「泣き虫O'clock」が1番良いかなというところで。Disc 2ラストの「VERTeX」は、2014年12月頃に完成したばかりの曲です。現時点で一番新しい曲を入れようってことで急遽差し込んだ曲です。

——これは初CD化ですよ?

Hiro 初ですね。僕のいちばん新しい曲なので、まさに30年が凝縮されています。

——ゲーム音楽の作曲家として活動してきた30年を振り返ってみてどうですか?

Hiro ざっくり言うとなんか楽しかったです。まあ今も楽しいんです

けれど。昔も今も変わらずにやっていますし、社内でも自由人と言われています。だから続いているんです。周りの人は大変かもしれないですけど(笑)。最初はベストアルバムを出すどころか、30年間もやるなんて思っていなかったし。その都度やってきた結果の積み重ねですよ。

——では最後に読者に向けてコメントをお願いします!

Hiro 自分の30年がギュッと詰まったアルバムなので、ぜひとも聴いていただけたらと思います。自分でも好きな曲や好きなアレンジジャーさんに依頼して作ったアルバムなので、僕もずっと聴いてます。特にDisc 2の方はすごくバリエーション豊かで飽きずに聴けますよ。

——まさにメモリアルなアルバムで、聴いていても30年間の重みを感じられるアルバムですよ。今日はありがとうございました!

※1 ライブレポを書いた

[ゲームサイド公式 <http://gameside.jp/>] → [おまけ1過去記事公開] → [EXTRA HYPER GAME MUSIC LIVE EVENT 2008 ライブレポート]とリンクをたどれば、現在も筆者・風のイオナが執筆を担当したライブレポートを見ることができる。Hiro 師匠に影響を与えた『アイドルマスター』のライブも、当日の熱気をしっかりとレポートしているぞ!



**みんなでまもって騎士
～姫のトキメキラぶそでい～
サウンドトラック VOL.1**

- スーパーレコード
- CD1枚
- 2015年2月22日
- 2500円(税抜)

【収録内容】

- ・みんなでまもって騎士 ～姫のトキメキラぶそでい～ オリジナル曲
- ・みんなでまもって騎士 ～姫のトキメキラぶそでい～ 原曲

現在なら当たり前のようにできることをせず、あえて制限を設けてレトロテイストなサウンドに仕上げる、そうしたサウンドの需要が近年高まっていることを広く証明してくれたのが『みんなでまもって騎士』シリーズだった。古代祐三氏自らの希望でファミコンサウンドに挑戦し、最新作『姫のトキメキラぶそでい』では川口博史氏、古川元亮氏、小倉久佳音画制作所、細江慎治氏といった80年代から活躍するレジェンドクラスのコンポーザーもゲスト参加。各コンポーザーが“今の時代にもう一度ファミコンサウンドを作ったら——”という“if”も実現してくれている。

©Ancient corp., 2014 ©Yuzo Koshiro



**SUPER
Rom Cassette Disc
In JALECO**

- クラリスディスク
- CD4枚
- 2015年3月28日
- 3700円(税抜)

【収録内容】

- ・ラッシング・ビート ・ラッシング・ビート乱 複製都市 ・ラッシング・ビート修羅 ・DEAD DANCE ・怒りの要塞 ・ファイヤー・ファイティング ・BIG RUN ・SUPER E.D.F. ・美少女雀士スーチャーパイ ・とびだせ!ゲーム学園 ・THE FREEDOM STAR P-47MD (ボーナスストラック) 各オリジナル曲

ジャケットからも熱さと暑さが伝わってくるジャレコのリリースしたスーファミタイトルから厳選収録したサントラが4枚組で登場。軽快なBGMが人気のアーケード移植作『BIG RUN』を筆頭に、スーファミ時代の代表作とも言える『ラッシングビート』シリーズ、『怒りの要塞』、『ファイヤーファイティング』等、作風だけでなくサウンドも力強さを感じさせるタイトルが多数並ぶ。ボーナスストラックには『P-47』の続編としてとして制作された幻の1作、メガドライブ版『THE FREEDOM STAR』の音源が奇跡の収録。ジャレコが唯一残したメガドライブサウンドがここで聴ける。

©CLARICE GAMES

新作サントラピックアップ



**タイトー デジタルサウンド
アーカイブス
～ARCADE～ Vol.2**

- ウェーブマスター
- CD2枚
- 2015年2月25日
- 3200円(税抜)

【収録内容】

- ・スーパーデッドヒート ・キック アンド ラン ・ナイトストライカー ・イグジーザス ・ガンバスター ・影の伝説 ・地獄めぐり ・クライムシティ ・キャメルトライ 各オリジナル曲

タイトーアーケード作品のサウンドを基板より新規デジタル録音で甦らせるシリーズ第2弾。今作では全9タイトル収録のうち、5タイトルが初CD化。80年代に相当数のアーケードタイトルをリリースしてきたタイトー作品の中でも音源化に恵まれなかったタイトルが続々収録されていることで、ゲーム音楽ファンにとって非常に有意義なシリーズとなっている。また、人気タイトル『ナイトストライカー』他3タイトルが初のデジタル録音にて収録している点も嬉しい。現状において最高峰のクリアな音質で再現されたタイトーサウンドを体感せよ！

©TAITO CORPORATION 1986,1993 ALL RIGHTS RESERVED.



**タイトー デジタルサウンド
アーカイブス
～ARCADE～ Vol.3**

- ウェーブマスター
- CD2枚
- 2015年5月27日
- 3200円(税抜)

【収録内容】

- ・デンジャラスカーブス ・レイフォース ・奇々怪界 ・功里金団 ・ゴーフォーザゴールド ・ファイナルブロー ・マスターオブウェポン ・ニンジャキッズ 各オリジナル曲

「Vol.2」に続き、タイトーのアーケードサウンドをデジタル録音で甦らせるシリーズ第3弾。注目はゲームとともに音楽人気も高い『レイフォース』の初デジタル録音収録だろう。透明感あるサウンドをさらなるクリアな音質に進化させた本サントラのバージョンはファン必聴のクオリティに仕上がっている。また、レトロタイトルのなかでも人気の高い『奇々怪界』のデジタル新録や、『ファイナルブロー』など、初CD化3タイトルの収録も嬉しい。クリアなデジタル音質をとことん楽しめる充実の本シリーズ、「Vol.4」以降のラインナップにも注目したい。

©TAITO CORPORATION 1986,1995 ALL RIGHTS RESERVED.



PERSORA -THE GOLDEN BEST 2-

- ハビネット
- CD1枚
- 2015年2月18日
- 2000円(税抜)

【収録内容】

・Burn My Dread ・Light the Fire Up in the Night
"KAGEJIKAN" ・Mass Destruction ・ 巖戸台分寮
・Backside Of The TV ・Laser Beam ・A Lone
Prayer ・Changing Seasons ・Light the Fire Up in the
Night "MAYONAKA" ・A Way of Life ・Heaven ・Mass
Destruction [Live] ・Pursuing My True Self (ATLUS Kozuka
Remix from "P4D") ・PQ 散々クッキングのテーマ

『ペルソナ』シリーズの楽曲の中から、言われて
みれば確かに聴こえる……“そら耳”してしまう
ボーカル曲を中心に収録されたベスト選曲的
アルバムの第2弾。今作は『P3』『P4』『PQ』
の楽曲を中心にライブ音源まで全13曲が“そ
ら耳”されている。川村ゆみの歌う「Burn My
Dread」を始め、平田志穂子の「Backside Of
The TV」や藤田真由美の「A Way of Life」等、
全体的にR&Bやクラブ系サウンドの色が強く
出た、オシャレなアルバムだ。ボーナスストラ
ックは某3分間クッキング番組のパロディBGM
「PQ 散々クッキングのテーマ」を収録。メロデ
ィにニヤッとできるぞ！

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



世界樹と 不思議のダンジョン オリジナル・サウンドトラック

- 5pb.
- CD2枚
- 2015年4月22日
- 3200円(税抜)

【収録内容】

・世界樹と不思議のダンジョン オリジナル曲

『世界樹の迷宮』シリーズ最新作は『不思議の
ダンジョン』シリーズとのコラボ作。新たなア
プローチを試みている作品ながら、ゲーム中に
流れてくる古代祐三氏の音楽が世界樹の世界観
をしっかりと引き継いでくれていることに安心す
る。『世界樹IV』からBGMが生演奏に移行した
ことで、本作も生音仕様。神秘的な雰囲気をつ
くりながら、新たな冒険への意欲をかき立ててく
れる「新しい冒険の始まり」や、ヘヴィでダイ
ナミックなロックサウンドを聴かせてくれる
バトル曲「剣を掲げ誇りを胸に」等、これまでの
『世界樹』シリーズ同様、音楽面でも十分楽し
ませてくれる。

©ATLUS ©SEGA All rights reserved. ©Spike Chunsoft Co., Ltd.



マイティガンヴォルト オリジナルサウンドトラック

- インティ・クリエイツ
- CD1枚
- 2015年3月10日
- 2000円(税抜)

【収録内容】

・マイティガンヴォルト オリジナル曲
・蒼き雷霆 ガンヴォルト アレンジ曲

本誌ライターとしても活躍中のhally氏が『蒼
き雷霆ガンヴォルト』の曲をすべて8BITにア
レンジ。ファミコンサウンドの気持ちよさと魅
力を再確認できる。ボーナストラックはゲーム
未使用の8BITアレンジ曲も収録。

©INTI CREATES CO.,LTD.2014 ALL RIGHTS RESERVED.



蒼き雷霆ガンヴォルト 義心憤怒

- インティ・クリエイツ
- CD1枚
- 2015年2月25日
- 2000円(税抜)

【収録内容】

・新録ボイスドラマ「義心憤怒」
・海外プロモーション曲「Eternal Blue」「The One」
・モルフォ新曲「櫻華爛漫」

モルフォのボーカル曲が人気でライブも大成功
を収めた『蒼き雷霆ガンヴォルト』から新ボー
カル曲とドラマパートを収録したファンディス
クが登場。注目のモルフォ新曲「櫻華爛漫」に
加え、海外プロモ用のボーカル曲も新規収録。

©INTI CREATES CO.,LTD.2014 ALL RIGHTS RESERVED.



XBLAZE オリジナルサウンドトラック

- ティームエンタテインメント
- CD2枚
- 2015年4月15日
- 3200円(税抜)

【収録内容】

・XBLAZE CODE:EMBRYO
・XBLAZE LOST:MEMORIES 各オリジナル曲

『XBLAZE』シリーズ2作のBGMを収録した
サントラ。音楽シーンで活躍中のコンポーザ
ーきくお氏の多才なセンスと新たな一面を垣間
見れる。霜月はるかさんが歌う『XBLAZE LOST:
MEMORIES』のOP曲「END GAZER」も収録。

©ARC SYSTEM WORKS



**逆転裁判
MEETS AGAIN
~オーケストラ&ジャズ~**

■カプコン セルピュータ
■CD2枚
■2015年3月18日
■3000円(税抜)

【収録内容】

・2006年リリース「逆転裁判 オーケストラアルバム」再録
・2007年リリース「逆転裁判 ジャズアルバム」再録

プレミア化していた『逆転裁判 オーケストラアルバム』と『逆転裁判 ジャズアルバム』の2枚がリパッケージされて再登場。『逆転裁判』の人気曲が臨場感あるオーケストラ演奏とスリリングなジャズ演奏で再現。それぞれのアレンジが楽曲の新たな魅力を引き出している。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



**バーチャファイター
ベストトラックス + ワン**

■Harmonics Music
■CD1枚
■2015年2月18日
■2500円(税抜)

【収録内容】

・バーチャファイターシリーズから1タイトル数曲を収録 オリジナル曲 ・愛がたりないぜ -No Brotherhood without Love!- アレンジ曲

『バーチャファイター』シリーズの全アドバタイズ曲と各タイトルのキャラクター曲をピックアップ収録したベストアルバム。ボーナストラックはアニメ『バーチャファイター』の主題歌『愛がたりないぜ』を新アレンジで収録。対戦に燃えた頃の日々を思い出せる1枚だ。

©SEGA



**電波人間のRPG FREE!
オリジナル・サウンドトラック**

■ベシスケイプ
■配信
■2015年2月25日
■2000円(税込)

【収録内容】

・電波人間のRPG ・電波人間のRPG2 ・電波人間のRPG3
より電波人間のRPG FREE! に使用した各オリジナル曲
・電波人間のRPG FREE! オリジナル曲

THIS IS GAME MUSIC!!!! サントラを聴きながら一瞬でハマってしまった。1曲目の「電波人間のテーマFREE!」から往年のゲームミュージックを思わせるミニマルなサウンドとシンプルでわかりやすいメロディの調和が見事!

©2015 Genius Sonority Inc.



**ロロナのアトリエ
アレンジトラックス**

■コーエーテクモゲームス
■CD1枚
■2015年3月25日
■2000円(税抜)

【収録内容】

・ロロナのアトリエ 完全新規アレンジ曲

1曲目の「ロロナのアトリエ」で聴ける胸キュンなアイリッシュサウンドで一瞬にしてハートを鷲掴みにされてしまう『ロロナのアトリエ』シリーズのアレンジアルバムが登場。シリーズの人気楽曲をピアノソロ、民族音楽、ハードロック等、多彩なアレンジで聴かせてくれる。

©2015 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



**レジェンド オブ レガシー
オリジナルサウンドトラック**

■MONOMUSIK.
■CD2枚
■2015年3月18日
■2778円(税抜)

【収録内容】

・レジェンド オブ レガシー オリジナル曲

クラシックスタイルのRPGで話題の『レジェンド オブ レガシー』のサントラ。作曲は本格RPGのメイン作曲担当が5年振りとなる浜渦正志氏。「メインテーマ ~遺産~」を始め、高揚感を煽る美しい旋律の数々が身体の芯に響く。

©FURYU CORPORATION 2015 All Rights Reserved



**大神 編曲集
其の参、ラウンジ**

■カプコン セルピュータ
■CD1枚
■2015年4月15日
■2800円(税抜)

【収録内容】

・大神シリーズ アレンジ曲

『大神』のアレンジアルバム第三弾はラウンジミュージック。安らぎの空間を演出してくれるヒーリングミュージックとしても絶品の1枚。ココロの休日にはこのアルバムを聴きながら過ごしたい、そんな気持ちにさせる1枚だ。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



**ファイアーエムブレム
暁の女神
オリジナルサウンドトラック**

■ Tablier Communications inc.
■ CD4枚
■ 2015年3月4日
■ 3056円(税抜)

【収録内容】

・ファイアーエムブレム 暁の女神 オリジナル曲

『ファイアーエムブレム』シリーズ未発売音源化の第2弾は2007年にWiiでリリースされた『ファイアーエムブレム 暁の女神』のサントラ。こちら4枚組で全85曲収録の大ボリューム。『ファイアーエムブレム』シリーズはサントラ化の要望が多かっただけに、待望の展開だ!

©Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS



**ファイアーエムブレム
蒼炎の軌跡
オリジナルサウンドトラック**

■ Tablier Communications inc.
■ CD4枚
■ 2015年3月4日
■ 3056円(税抜)

【収録内容】

・ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡 オリジナル曲

『ファイアーエムブレム』シリーズの未発売音源をリリースするシリーズがSymphony No.5レーベルより展開される。その第1弾が2005年にゲームキューブでリリースされた『ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡』のサントラ。『蒼炎の軌跡』の世界観をCD4枚で堪能できる。

©Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS



**beatmania IIDX 22
PENDUAL
ORIGINAL SOUNDTRACK VOL.1**

■ KONAMI
■ CD2枚
■ 2015年3月4日
■ 3000円(税抜)

【収録内容】

・beatmania IIDX 2015年最新筐体“PENDUAL”
オリジナル曲

『beatmania IIDX』最新筐体“PENDUAL”の最新楽曲を収録した初のサントラ。ゲームDisc1には猫叉Master feat.三澤 秋の「chrono diver -fragment-」を筆頭にゲームで使用された33曲を、Disc2にはサントラのために制作されたロングバージョン16曲を収録。

©Konami Digital Entertainment



**SOUND VOLTEX
ULTIMATE TRACKS
VOL.2**

■ KONAMI
■ CD2枚
■ 2015年3月4日
■ 5000円(税抜)

【収録内容】

・SOUND VOLTEX オリジナル曲

KONAMIの音楽ゲーム『SOUND VOLTEX』の最新サントラ。今作は“KONAMI Arcade Championship”の楽曲が集結した1枚で、2012年と2013年の“KACオリジナル楽曲コンテスト”の楽曲が余すことなく楽しめる。本アルバムでしか聴けない貴重な音源も収録!

©Konami Digital Entertainment

**撃音
発掘CD**

過去にリリースされた名盤を発掘するコーナー。この機会にぜひ聴いてほしい1枚を紹介!

ダライアスツイン オリジナルサウンドトラック

■ ZUNTATA RECORDS ■ 配信(iTunes/mora) ■ 2011年10月5日
■ iTunes:1200円(税込)/mora:1234円(税込)
©TAITO CORPORATION 1986,1991 ALL RIGHTS RESERVED.

【収録内容】

・ダライアスツイン オリジナル曲

『ダライアス』ファンのみならず、当時スーファミをメインに遊んでいたライト層にも人気の『ダライアスツイン』。1曲を除いて新曲が用意されたBGMは現在配信版でサントラが入手可能だ。サウンドの方向は『ダライアスII』に近い



明るく軽快に疾走するロックサウンドに仕上がっていて、プレイしながらでも気持ちよく聴けるのが特徴。ハイパーグレートシング戦で聴ける「Boss7」は『ダライアス』のグレートシング戦のアレンジになっているのも熱いぞ!



オート連射が当たり前の昨今、ふと立ちあげたファミコンで懸命にボタン連打。発射されるショットの一発一発と心地よい疲労感が心の清涼剤。

シューター
楽園の住人



G: 本誌メールマガジンではおなじみ(?)、ゲームサイドの編集部
出向ライター“G”です。読者と本誌の最終鬼畜地獄な本コー
ナーですが編集長山本が校了作業で覚聖絶死界&念身中で
信号の弱体化を確認したので代わりに筆をとったよ。読むがよい!

G 毎度おなじみ投稿コーナー。まずは前号
の反響からご紹介です。

当時のゲーセンの多少いかがわしい雰囲気
が伝わって良かったです。

(秋田県/レバーニラ)

二 チブツの歴史をふり返ると、タイトルが
さほど多くないけれど、印象的な物ばかり
ですね。

(秋田県/TANE)

自分が勤めていた会社も同じように撤収
しましたので胸にきました。

(東京都/カツオ)

G 前号「ニチブツ名作回想記」が大好評。
「知らないタイトルが多かった」といった意見
も多く、また「日物ビル写真集」などの貴重
な資料にも多くの反響をいただきました。

「な ぜ我々はダウンロード版を買ったの
にパッケージ版も買っているのだろ
う…」って、ゲーマーあるあるですね! 未
期になるとダウンロード版もコンプしたくな
るW

(神奈川県/みよん)

G パッケージ版の所有欲ももちろんありま
すが、ダウンロード版だと「場所を取らない」
というのも利点ですね。携帯ゲーム機であ
ればいっぱい持ち歩けるのが嬉しいです。

俺、『ナツキクロニクル』が出たら箱1買
うんだ……。

(岩手県/二戸人)

G 俺、『ぎやる☆がん だるびーす』が出
る(2015年8月発売予定)からプレステ
4買ったんだ……Xbox Oneもシユーテ
イングがたくさん発売されることを願ってい
ます。

唯一、御誌を入荷してくれる書店で見か
けなくなつて〇年……やっと見つけたと
思ったら、「V〇〇・11」!? 何号読みのがし

たのかと考えると、かなりブルー入ってしま
ってます……。

(愛知県/暁一穂)

G 店頭での購入でしたら書店での予約注文
が確実ですので、ぜひお願いします! つて
編集長が言ってます!

続いて、ゲームな日常の話題です。

ニ ユースで見たアジアインフラ投資銀行
「AIB」のテロップが、『アフターバ
ーナリー』の誤植にしか見えませんでした。

(高知県/MGO)

G 私も昔、ゲームショップのゲームボーイ
コーナーで『ポコニヤン』が『ボスコニヤン』
に見えて、つい二度見してしまいました。

スペイン製作の『Invaders』を先程クリ
アしましたが、とてもフリーとは思えな
いクオリティの高さに感動しました! 機会
がありましたら国内外問わず、「オススメ」の
フリーSTGの紹介をお願いします。

(岩手県/RXG)

G PCのフリーソフトも名作揃いですから
ね、私も姉から紹介された『GENETOS』に
は衝撃を受けました。もちろん、機会があれ
ばどんどん紹介していきたいです。

さて、次のゲームサイドは8月3日発売予
定の「シユーティングゲームサイドV〇〇・
13」です。次回もよろしくお願いします!

電子版も発売中!



BOOK ☆ WALKER
「ゲームサイド」シリーズの電子版が「BOOK ☆ WALKER」で購入できます。PCやスマホからアクセスしてご利用ください。「bookwalker」と検索!!



MICRO MAGAZINE オンラインストア
<http://micromagazine.net/shop/>
「ゲームサイド」シリーズなど、マイクロマガジン社発行物の電子版(PDF)を販売中! お買い得な「製本版+電子版セット」も各号数量限定販売!

編集部のWebページ



ゲームサイド公式ページ
<http://gameside.jp/>
ゲームサイド編集部の新刊情報を随時、発信しています。バックナンバーの一覧も掲載。



編集部ツイッター
@gameside
無料のミニブログTwitterの編集部公式アカウントです。利用登録をしていない方でも編集部の発言は誰でも読めます。お気軽にご覧ください。



『罪と罰 地球の後継者』
【佐賀県/的野秀紀】『宇宙の後継者』はリモコン&ヌンチャク操作で直感的に遊べるのでよりオススメ!



『3D スペースハリアー』
【愛知県/暁一穂】飛び出せ超能力戦士! 筐体の稼働音や環境音まで再現できて聴覚までハッピー!



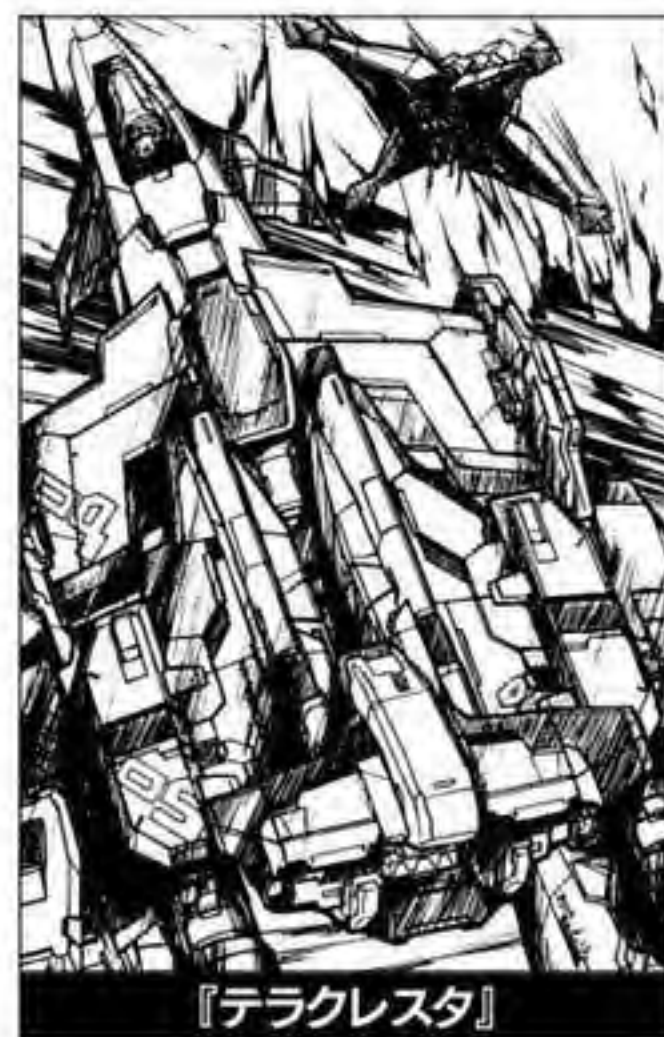
『ティンクルスターズブライツ』
【奈良県/テツミン】濃ゆいADKに咲いた一輪の花……PS2アーカイブスで配信中のリメイク版もぜひ



『ヴォルフレイム』
【愛媛県/煮モノ】前号で反響を呼んだシンプルイズベストな縦シュー。編集部でも買って遊んでいます



『解放少女』
【山口県/TEN HEAD】女子高生大統領が“出馬”するハチャメチャ3Dシューティング!



『テラクレスタ』
【山口県/TEN HEAD】ウイングギャリバーVSチューボ。5機合体の火力なら敵ではない! たぶん

おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係
Mail: gs@gameside.jp URL: <http://gameside.jp/>

■お詫びと訂正■ 前号のショートピアで、TEN HEAD様からご投稿をいただきました『解放少女』のイラストを、誤ってテツミン様の名義で掲載しておりました。誠に申し訳ございません。この場をお借りいたしまして、深くお詫び申し上げます。本ページでの再掲載をもちまして、訂正とさせていただきます。



シューティングゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-378-3 A5判・1280円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。シューティングゲーム関連記事を大幅加筆収録●シューティングゲームの美学●ナムコ・アーケードSTG特集、「ナスカの地上絵」誕生秘話●グラディウスの宇宙'07改●ダライアスの深層 EXTRA VERSION



シューティングゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-348-6 A5判・1200円+税

●ダライアスバーストAC●ライジング・エイティングSTGの軌跡●ハードソンSTG キャラバン戦士の記憶、高橋名人インタビュー●同人STG座談会●スペースインベーダー インフィニティゾーン●ゲーム音楽:ベイススケイプ●アストロトリッパー



シューティングゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-365-3 A5判・1300円+税

●グラディウスの軌跡●ダライアスバーストAC 開発者トークショー誌上再録●星霜鋼機ストラニア●まもるくんは呪われてしまった!〜冥界活劇ワイド版〜●ZUNTATAシューティング音楽史●SNKシューティングの記憶●ゲーム音楽:藤田晴美



シューティングゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-371-4 A5判・1300円+税

●ギャラガ30周年とUGSF構想●魔女っ子シューティング特集●爆烈軍団レネゲード●スターフォックス64 3D●スティールダ이버●ダライアスバースト ACEX●エスカトス●星霜鋼機ストラニア●ゲーム音楽:k.h.d.n.●ゲーム音楽:古川もとあき



シューティングゲームサイド Vol.4

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-384-4 A5判・1300円+税

●東亜プラン特集、上村建也&弓削雅稔インタビュー●鋼鉄帝国 開発秘話●PixelJunk サイドスクローラー●虫姫さま (iOS版)●PLAYISM●ゲーム音楽:慶野由利子●ゲーム音楽:葉山宏治●RefRain●SATAZIUS



シューティングゲームサイド Vol.5

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-389-9 A5判・1300円+税

●サンダーフォース特集●ダライアスバーストSP●Sine Mora●ヴァルヘリオ●iOSシューティング入門●ワイルドガンズ 開発秘話●オーバーホライゾン●ゲーム音楽:慶野由利子●ゲーム音楽:国本剛章●異法少女マガツヒ式●STELLAVANITY



シューティングゲームサイド Vol.6

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-410-0 A5判・1200円+税

●ドラゴンスピリット 25周年記念特集、細江慎治 & tatsuya ●ゼビウス 30周年トリビュートアルバム●ギンガフォース●DODON-PACHI MAXIMUM●Super Chain Crusher Horizon●ゲーム音楽:山中季哉●ゲーム音楽:国本剛章●REVOLVER360



シューティングゲームサイド Vol.7

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-419-3 A5判・1200円+税

●ギャラクシアンを作った男たち●VECTROS・小倉久佳音画制作所●カラドリウス●VRITRA●DODONPACHI MAXIMUM●GUN FRONTIER, METAL BLACK, DINO REX トークショーレポート●ゲーム音楽:斎藤康仁●ブラックアート



シューティングゲームサイド Vol.8

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-439-1 A5判・1238円+税

●ジャレコ・シューティング特集●メルダック・シューティング特集●ナムコ音源伝説●RCベルグ●「デコカセットシステム」を救い出した人々●新下関「マホイベ3周目」●フランス「Stunfest」●ゲーム音楽:高濱祐輔●アカシックパース



シューティングゲームサイド Vol.9

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-455-1 A5判・1300円+税

●R-TYPE 特集、Akio 描き下ろし、石崎正人 & 石田雅彦インタビュー●マツハストーム●ゲーセンラブ。〜プラス ペンゴ!〜●鋼鉄帝国 STEEL EMPIRE●燐光のランツェ●Karous -The Beast Of Re:Eden, k.h.d.n.●機械種子●アスタブリード



シューティングゲームサイド Vol.10

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-478-0 A5判・1300円+税

●ファンタジーゾーン特集、石井洋児インタビュー●テラクレスタ攻略、藤原茂樹 & 吉田健志インタビュー●元・任天堂 岡田智の仕事術●古代祐三インタビュー●山口「マホイベ4周目」●フランス「Stunfest」●REVOLVER 360 RE:ACTOR



シューティングゲームサイド Vol.11

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-494-0 A5判・1300円+税

●ニチブツ名作回想記、藤原茂樹 & 吉田健志 & 小林寿一インタビュー●午前0時のゲームセンター〜風俗営業法対象30年めのゲーセンを考える〜●ナツキクロニクル●雷電V●業務用シューティングゲームボンバー史概論●ウォルフレイム



アクションゲームサイド Vol.A

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-407-0 A5判・1300円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●ロックマン シリーズ特集、有賀ヒトシ インタビュー再録 & イラスト再録●ナムコ・アーケードアクション特集●アクションゲーム名作選●イラスト再録:井上淳哉、KEI、ササトモ、シガタケ、鈴木康士●セガ道



アクションゲームサイド Vol.B

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-416-2 A5判・1200円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●悪魔城ドラキュラ シリーズ特集●今こそ誇れ!! メガドライブ●ゲームヒロイン グラフィティー●マドゥーラの翼 & トモちゃん●死霊戦線●フォーセット アムール●ニンテンドーDSで遊ぶゲーム & ウオッチ



アクションゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-402-5 A5判・1200円+税

●ワルキューレの冒険・伝説・栄光、川田宏幸インタビュー●マリオブラザーズ シリーズ●機装猟兵ガンハウンドEX●閃乱カグラ Burst●LA-MULANA (ラ・ムラーナ) ●コード オブ ブリンセス●墨鬼 SUMIONI●花咲か妖精フリージア



アクションゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-429-2 A5判・1200円+税

●メタルギア シリーズ特集、メタルギア ライジング●ドラゴンズクラウン●アホ毛ちゃんばら 並木学 & 堀井直樹インタビュー●さよなら海腹川背 近藤敏信インタビュー●ひなのふわふわドリーム ですのや☆インタビュー



アクションゲームサイド Vol.3

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-443-8 A5判・1238円+税

●メタルスラッグ シリーズ特集●地球防衛軍 シリーズ小特集●ジャレコの名基板「メガシステム1」の時代●アホ毛ちゃんばら 並木学 & 堀井直樹インタビュー●スチームワールド デイグ●アルカディアスの戦姫●MISSION TO DEPTHS



ロールプレイングゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-470-4 A5判・1300円+税

●メタルマックス シリーズ特集、開発者インタビュー●国産RPGの歴史 [PCゲーム編] ●真説・コンピュータRPGの起源●真田十勇士、開発者インタビュー●ドルアーガの塔●iGameBook パンタクル●腐界に眠る王女のアバドーン

- amazonなど、ネット通販のご利用 各ネット通販サイトにアクセスの上、利用規約に沿って、ご利用ください。
- お近くの書店でのお取り寄せ ①お近くの書店にて、書店員さんに「本の注文」をご相談ください。②「購入したい本誌の名前と号数（例：シューティングゲームサイドVol.〇）」「購入したい冊数」「お客様の住所・氏名・電話番号」を、書店員さんにお伝えください。③書店に本誌が届くまでの日数は、書店や地域によって異なります。ご注文の際に書店にご確認ください。



ロールプレイングゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-500-8 A5判・1300円+税

●メダロット シリーズ特集、原作者はるまりんインタビュー●未来に語り継ぎたいRPG傑作選●古代祐三インタビュー●CRPG モンスター事典「スライム」●フェアリー●オレのRPGノート●ウィッシュドラゴン VeLTiNA インタビュー



アドベンチャーゲームサイド Vol.0

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-426-1 A5判・900円+税

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号。●デッド・ゾーン&リップルアイランド●アイドル八犬伝 制作者インタビュー●竹本泉ゲーム特集●美少女ノベルゲーム読解講座●ヒューネックス●ノスタルジア 1907 幻のシナリオ、四井浩一インタビュー



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7 AB判・2200円+税

「ゲームになった映画たち」(2008年版)に100ページの新規書き下ろしを加えた「完全版」。映画を原作とした世界中のゲーム360タイトル以上を読み解く、シネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



アドベンチャーゲームサイド Vol.1

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-436-0 A5判・1200円+税

●アドベンチャーゲームの歴史●MISSINGPARTS●風雨来記3●STEINS;GATEシリーズ入門●脱出アドベンチャー●遠藤正二郎インタビュー(メガCD未発売作:銀河鉄道999、PS3最新作:解放少女 SIN)●クーロンズ・ゲート再検証!



21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6 B6判・1200円+税

『スーパーマリオ』の対戦方法など「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実戦プレイ!「GAMESIDE」の最長寿連載コーナー「全てはファミコンのために。」の単行本。波多野ユウスケの描くファミコン少女「ファミ美」の漫画も加筆修正して収録。



アドベンチャーゲームサイド Vol.2

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-450-6 A5判・1300円+税

●ファミコン探偵倶楽部●志倉千代丸『@SIMPLE DL シリーズ』+α●ルードダブル、中澤工●システムサコム ノベルウェアの時代、鈴木幸一●RPGツクールから生まれたアドベンチャーゲームたち●ゲームブック特集●トワイライトハウス



放課後、ゲームセンターで ~電子の精たちに捧ぐ~

箭本進一:著 坂本みねち:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-6 B6判・1200円+税

『グラディウス』の起動音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター、『ストリートファイターII』に興奮した日々……。アーケードからファミコンまで、ゲームをめぐる11編の少年時代を描く青春小説。「GAMESIDE」連載「電子の精たちに捧ぐ」の単行本。



ゲーム職人 第0集 ゲーム文化を支えた37人の証言

ゲームサイド編集部:編集
ISBN978-4-89637-281-6 A5判・1500円+税

「ゲームサイド」の前身である「ユーズド・ゲームズ」「ナイスゲームズ」「ユーゲー」誌面で掲載してきた、ゲーム業界人&クリエイターへのインタビューを復刻。総勢37人の貴重な証言の数々を、過去10年分にわたって収録した保存版です。



れとろげ。①

白川嘘一郎:原作 くさなぎゆうぎ:漫画
ISBN978-4-89637-353-0 A5判・800円+税

女子高生だからって、流行りものが好きとは限らない!ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、レトロゲームを愛してやまない女の子たちの、ゆる〜い学園ライフを描いたWEB4コマ漫画が、待望の単行本化!



ゲーム職人 第1集 だから日本のゲームは面白い

鳴原盛之:著 虎井安夫:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-267-0 A5判・1500円+税

企画、ディレクター、プログラマー、営業・運営。さまざまな役割の10人の「ゲーム職人」たちに聞いた舞台裏。血と汗と涙の記録、意外なアイデアの発想法、爆笑のエピソード。遊び手に夢を届ける職人たちへの録り下ろしインタビュー集。



人生をゲームに 捧げた男の 破壊ゲーム黙示録

ゲーム・レジスタンス

■書籍版:ISBN978-4-89637-461-2 A5判・224ページ・1300円+税 ■電子版:952円+税

ゲーム・レジスタンス2

■書籍版:ISBN978-4-89637-475-9 A5判・224ページ・1300円+税 ■電子版:952円+税

原田勝彦

著 ©Katsuhiko Harata
©2014 MICRO MAGAZINE

好評発売中

ゲームライター原田勝彦氏が生前、「ユーズド・ゲームズ」「ナイスゲームズ」「ユーゲー」「ゲームサイド」等で書き記した記事を復刻し再録。本書の表題でもある著者の連載コラム「ゲーム・レジスタンス」計100Pに加えて、掲載当時、著者の希望と提案により各誌に執筆・掲載された記事を多数収録。

80~90年代のゲームの記事を中心に「さまよえるメガドライブ」「スーパーファミコン vs メガドライブ」「リッジレーサー Rの系譜」「シューティングゲームの深層」「好きだぜ! Xbox ~俺たちの宝箱~」「裏読者コーナー ティストピア」など著者が担当した人気特集と、ゲームレビューを多数収録。

ゲームサイドブックス有力取扱店一覧

毎号、本誌を入荷いただいているお店です。一部のお店では、バックナンバーのお取り扱いも頂いております。
在庫状況は各店に、ご相談ください。

【 書 店 】

TSUTAYA サーモンパーク店	北海道千歳市東郊1-2
ジュンク堂書店 盛岡店	岩手県盛岡市大通2-8-14 MOSSビル3F・4F
ミライア 本荘店	秋田県由利本荘市東梵天257
まつもと書店 スーパーモールラッキー店	秋田県横手市十文字町仁井田東22-1
北真堂 天童店	山形県天童市北久野本2-4-6
ゲオサンライズ 御幸ヶ原店	栃木県宇都宮市御幸ヶ原町59-11
ジュンク堂書店 大宮高島屋店	埼玉県さいたま市大宮区大門町1-32 大宮高島屋ビル7F
竹島書店 草加店	埼玉県草加市西町976-1
芳林堂書店 所沢駅ビル店	埼玉県所沢市日吉町1-11 所沢ステーションビル2F
宮脇書店 行田店	埼玉県行田市持田964-1
COMIC ZIN 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-7 高和秋葉原ビル
書泉ブックタワー	東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
有隣堂 ヨドバシAKIBA店	東京都千代田区神田花岡町1-1 ヨドバシAKIBAビル7階
書泉グランデ	東京都千代田区神田神保町1-3-2
くまざわ書店 コミックランドビーワングランデュオ蒲田店	東京都大田区蒲田5-13-1 東館6F
紀伊國屋書店 新宿南店	東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤタイムズスクエア
紀伊國屋書店 新宿本店 Forest	東京都新宿区新宿3-17-7
芳林堂書店 高田馬場店	東京都新宿区高田馬場1-26-5 FIビル3・4・5F
芳林堂書店 コミックプラザ店	東京都豊島区西池袋1-18-2 藤久ビル西1号館B1
ジュンク堂書店 池袋本店	東京都豊島区南池袋2-15-5
真光書店	東京都調布市布田1-36-8
まんが王 八王子店	東京都八王子市東町1-10 グランデハイツ1F
有隣堂 横浜駅西口コミック王国	神奈川県横浜市西区南幸1-4-B1F
文教堂書店 鶴ヶ峰店	神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰2-30
BOOKSなかだ 掛尾本店 コミックラボ	富山県富山市掛尾町180-1
島田書店 花みずき店	静岡県島田市旗指488-1
イケヤ文楽館 高林店	静岡県浜松市中区高林4-8-7
三洋堂書店 上前津店	愛知県名古屋市中区大須3-10-16
ヴィレッジヴァンガード イオンモール扶桑店	愛知県丹羽郡扶桑町大字南山名高塚5-1 イオンモール扶桑2階
宮脇書店 千里丘店	大阪府摂津市千里丘東3-7-27 ブランドール千里丘1F
明屋書店 下関長府店	山口県下関市長府才川2-12-7
喜久屋書店 小倉店	福岡県北九州市小倉北区京町3-1-1 セントシティ北九州アイム9F
クエスト 小倉本店	福岡県北九州市小倉北区馬借1-4-7
ジュンク堂書店 福岡店	福岡県福岡市中央区天神1-10-13 メディアモール天神B1F～4F
フタバ図書 TERA福岡東店	福岡県糟屋郡粕屋町大字酒殿字老ノ木192-1-2001 イオンモール福岡1・2F
紀伊國屋書店 佐賀店	佐賀県佐賀市兵庫北5-14-1 ゆめタウン佐賀2F
ヴィレッジヴァンガード 熊本パルコ店	熊本県熊本市中央区手取本町5-1 熊本パルコ7F
ジュンク堂書店 大分店	大分県大分市中央町1-2-7 大分フォーラス7F・8F
ひょうたん書店	鹿児島県鹿児島市西田2-8-7

【 販 売 店 】

三月兎1号店	東京都千代田区外神田3-2-9
三月兎2号店	東京都千代田区外神田1-5-7 宝ビル1F

【 ゲ ー ム 専 門 店 】

スーパーポテト 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル3F/4F/5F
TRADER 本店	東京都千代田区外神田3-14-10 トレーダー本店ビル
レトロゲーム フレンズ	東京都千代田区外神田6-14-13 信越神田ビル2階3階
ファミコンショップ マリオ新橋店	東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル3階 346号
スーパーポテト 名古屋店	愛知県名古屋市中区大須3丁目11-30
スーパーポテト レトロ館 オタロード店	大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-18 平田ビル1階
ゲーム探偵団	大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-18

【 ゲ ー ム セ ン タ ー 】

ナツゲーミュージアム	東京都千代田区神田佐久間町2-13 城之内ビル1F
高田馬場ゲーセン・ミカド	東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F

店舗様へ……………有力取扱店掲載希望の際は、弊社販売営業部（03-3206-1641）までご連絡ください。

山本 悠作 Yusaku Yamamoto(編集部)

うちの子も0歳児でデザイナーみどり女史のお子さんも0歳児で、奇遇にも同時期に育児戦に突入。読者コーナーで何度かヒントや縦読みを入れたけどつまり彼女は産休中。祝エクステンド。

アパッチ Apache(PAINT IT YELLOW)

ハドソン全国キャラバン出場目的で全国を旅した私ですが、近年はハドソン風のマシンを引っ提げて、ミニ四駆ジャパンカップ出場目的で全国を旅しています(笑)。

有田 シュン Shun Arita(シティコネクション)

ファミコンのSTGといえば、今はもう解体された旧実家の2階でプレイしていた『スターソルジャー』を思い出します。もう手に入れることはできない甘酸っぱい思い出でいっぱいです。

上村 建也 Tatsuya Uemura(マジックシード)

今回は自分のコラム以外の頁にも顔を出して某秘密プロジェクトへの関与を公言してしまったので、もう後には引けなくなった。はたして気に留めてくれた人がいるのか? とても不安だけど…。

卯月 鮎 Ayu Uzuki(フリーライター)

何かと話題のドローンだが、この前ヨドバシの店頭で「ドローンあります!」とボードが出ていた。価格は1万から15万とさまざま。ただ、リアルドローンシューティングをするにはまだ高い。

msm5232 エムエスエムゴーニーサンニー(フリーライター)

先日買った『もうちや』の基板になんとシューティングゲームが隠されているということをこの前知りました。タイトルのネコちゃんにレーザー出したりと割と本格的です。

風のイオナ Kaze no Iona(シティコネクション)

ピコリンネソフトさん取材の帰りに横須賀へ寄り、海軍カレーを食べ、かぼちゃ屋でライブを観て、どぶ板通りで一人飲みして横須賀を満喫。新作RPG『ディスクリーチャーズ』の完成も楽しみ!

クドー タクヤ Takuya Kdo(UNDERSELL.ltd)

読者の皆様はじめまして。このたび冬野灰馬さんによる『スターフォース』のイラストに解説を寄稿させていただきましたクドーと申します。これからもよろしくお願いいたします。

恋パラ支部長 Koipara Shibuchō(全ファミ協会)

長いこと「ファミプロ」の肩書きで活動していたんですが、ファミコンで食べていないので「全ファミ協会」の屋号に変更します。ファミプロのトップが稼ぐという年収1億は遠かった……。

小山 祥之 Yoshiyuki Koyama(A.M.P.GROUP)

アーケードの縦シューが横画面に移植され奥行きが詰まった感に違和感を感じて30年、スマホが再び縦画面ゲームに脚光を浴びせている、あとは猛連打に耐えられるパネルとUIの開発が鍵か?

酒缶 Sakekan(ゲームコレクター)

最近いろんなゲームのパッケージの説明をする動画をYouTubeにアップロードし始めたので気になった方は探してみてください。再生回数が増えたら説明書の説明をする動画を作る予定。

さけわらし Sakewarashi(フリーライター)

はじめまして、さけわらしと申します。実はSTGにあまり触れたことがなく、苦戦しながらの挑戦でした。けれどもSTGの魅力に気づくことができたので、自分にとって良い経験になりました!

ジストリアス Gistorias(フリーライター)

「Vol.10」で紹介した千葉ラッキーハイブリッド店は残念ながら閉店されましたが、『バーチャロンフォース』を含む一部筐体は四街道の系列店へと移動し対戦会も継続中。チャロナーは不滅!

高岡 昌己 Masami Takaoka(フリーライター)

リンジー・スターリングの来日公演を観たのだが、なんと「ラウンドテーブル・ライバル」の演奏後に「FATALITY」演出が登場。しかし観客のうち何名がそれを理解していたのかは不明。

『ザナック』の片目が気になる ゲームサイド横丁

多根 清史 Kiyoshi Tane(フリーライター)

5月8日の「メガドライブ大全 増補改訂版」発売記念イベント、盛況のうちに終わりました。ご来場いただいた皆さん、そしてゲストの宮路洋一さんと杉森建さん、本当に有難うございました!

富島 宏樹 Hiroki Tomishima(フリーライター)

昔から『爆闘士バットンくん』と『らじかるぼんばー地雷くん』をよく混同します。『バルトロム』と『スター・ゲイト』ほど似てもなく、そもそもジャンルすら違うのに……永遠の謎です。

橋本 新義 Shingi Hashimoto(フリーライター)

IKD氏にお話をお伺いし、ケイブSTGの複雑怪奇ながら理詰めで成り立つ攻撃とゲームシステムは開発スタッフの尽力によるものと改めて実感。ケイブの皆様と編集部協力に改めて感謝。

hally ハリー(VORC)

80年代、コンパイル開発のシューティングと出会うのは簡単なことじゃなかった。ゲーム雑誌や玩具屋はどれがコンパイル製かなんて教えてくれない。それはまさに宝(ジェム)探しだったのだ。

BEEP店員式號 Beep tennin nigou(マイコン&ゲームBEEP)

この号が出ている頃はちょうどゲームレジェンドが終わっていますが、BEEPの展示はいかがでしたでしょうか? これからもいろいろとレトロPCやアーケードで頑張ります!

VHS ブイエイチエス(フリーライター)

USJ『バイオハザード・ザ・エスケープ』に参加してきました。時間切れで終わりましたがUSJならではの大型ライブアトラクションは貴重な体験でした。次回はクリアしたい!

冬野 灰馬 Highma Fuyuno(3Dクリエイター)

私的マストゲームの一つ『スターフォース』を再び描きました! 子供の頃からの憧れタイトルにしっかり向き合った数ヵ月、とても幸せな時間でした。合体もちゃんとやれました!

箭本 進一 Shiniti Yamoto(フリーライター)

ファミコンのシューティングは独特の味を持っており、現在でも楽しめる名作・秀作揃いです。特集をきっかけにプレイしていたら、とても嬉しいですね。

【 単行本企画 持ち込み募集中! 】

ゲームサイド編集部では「自分の本や企画を出版してみたい!」という方のお持ち込みを募集中です。ゲームに少しでも関係があれば、漫画・小説・攻略・評論・写真集・技術書・専門書・実用書・歴史書・TRPG・ゲームブック・ボードゲームなどジャンルは問いません。個人・企業問わず受け付けております。発表済の作品でもOKです。原稿または企画をお持ち込みいただきましたら編集部にて審査を行い、採用・不採用を選考いたします。審査には1~3ヵ月程度お時間を頂きます(二次創作品の場合は一次権利者からの許諾の可否の確認も発生するため審査が長引く場合があります)。原稿料・印税など報酬面はお持ち込みをされました方に個別にご案内致します。

■ お申し込み・お問い合わせ先 ■

メール:gs@gameside.jp 電話:03-3551-9569

「ゲームサイド編集部 持ち込み」係

■ 編集後記

ゲーム系イベントなどで「ゲーム実況」のステージの盛況を見る。実況主の男性に観客の女性からの黄色い声援が飛んでいるのを見ると、ゲームの環境は変わった、と思う。自分の10～20代の頃を振り返ってみると、例えば合コンで「趣味はスポーツです」「趣味はアウトドアです」「趣味は楽器です」「趣味はゲームです」と言うと、話題が盛り上がるのは「ゲームです」以外のご趣味だった印象がある……少なくとも自分のまわりではね。ゲームセンターなら名物プレイヤーがいるし、オンラインゲームならゲームを通じて友達もできる。けれど……自宅でゲームを黙々と一人で遊ぶ家庭用オフラインゲーマーになると基本、孤独だった。その孤独に風穴を開けてくれたのが動画共有やSNSなのかもしれない。動画共有サイトやSNSの隆盛で、同じ趣味をもつ者同士の接点が増えたことで、もしやビデオゲームは1972年から続く歴史上初めて「実況とかうまいとゲームで友達ができる(あわよくばモテるかも)」という思春期・青年期の交流ツールとしての幅が拡大しつつあるのかも。若者にとって「自分になくなくてはならないもの」になればゲームはもっと売れる。動画のアップロードは著作権への配慮が必須だけど、むしろ活用してシューティング人口を爆発的に増やせないか? と考える。いや、もっと単純な話で、ゲーム実況は僕らの時代の「深夜ラジオ」のようなDJとリスナーの交流による心の拠り所に近いのかもしれないけれど……。そんな心の拠り所の最たる例がゲーム雑誌ですね、というわけで次号は「あの」人気シリーズの特集を計画。「シューティングゲームサイド Vol.13」は、8/5発売予定です。(山本)

ライター募集中!

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。
＜必要書類＞
①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)
②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。
必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、
gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。
応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の報道・批評・研究を目的として必要最小限の写真及び図版を引用しております。ならびに、著作権法第四十八条「著作物の出所を、その複製又は利用の態様に応じ合理的と認められる方法及び程度により、明示しなければならない。」の見解に基づき、当時または現在の出所及び出典を明示しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.12 電子版

2015年6月4日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●記事

アバッチ (PAINT IT YELLOW)
有田シュン (シティコネクション)
上村建也 (マジックシード)
卯月 鮎
msm5232
風のイオナ (シティコネクション)
クドータクヤ (UNDERSELL.ltd)
恋バラ支部長 (全ファミ協会)
小山祥之 (A.M.P.GROUP)
酒缶 (ゲームコレクター)
さけわらし
ジストリアス
高岡昌己
多根清史
富島宏樹
橋本新義
hally (VORC)
BEEP店員式號 (マイコン&ゲームBEEP)
VHS
山口義英
(東京工芸大学芸術学部ゲーム学科)
箭本進一

●イラスト

冬野灰馬

●タイトルロゴデザイン

高橋みどり (マイクロハウス)

●本文デザイン

横尾清隆 (マイクロハウス)
森 昌史 (マイクロハウス)

●資料協力

情報要塞 松原圭吾
ゲーム保存協会

●企画協力

外山雄一
マイコン&ゲーム BEEP
原尾宏次 (コーエーテクモゲームス)
ナツゲーミュージアム
安部理一郎 (スプロケ)
大塚ギチ (UNDERSELL.ltd)
市川幹人 (マインドウェア)
アラキフミ
塩田信之
中村友次郎
鳥辺野 九
巽 吟子

●写真

神尾武司

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社
URL <http://micromagazine.net/>
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208 (営業部)
※入荷・購入のお問い合わせ
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146 (編集部)
※本書の内容のお問い合わせ

©2015 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

読者プレゼント

応募〆切
2015年
7月28日
当日消印有効

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

※【USED】の表記があるものは新品・美品ではございません。ご了承ください。

- 1 コントロールボックス「VEGA9000DX」
+MVSマザーボード「MV-1F」+MVSカートリッジ『ワールドヒーローズ2』
【USED】 マイコン&ゲーム BEEP提供



1名様

- 2 舞台「TOKYOHEAD〜トウキョウヘッド〜」ポストカードセット
+クリアファイルセット+公演パンフレット
(大塚ギチ原作「TOKYOHEAD RE:MASTERED」全文+新作収録)



UNDERSELL.itd提供

3名様

- 3 Hiro師匠サイン色紙
編集部提供



1名様

- 4 非売品DVD「チョイスゴコンピュータ
映像コレクション シーズン01」
(出演:恋パラ支部長、他)
ハッピーミール提供



1名様

- 5 ファミコンカセット
シューティング10本詰め合わせ
【USED】
ジストリアス&編集部提供



1名様

- 6 図書カード1000円
※図版は異なる場合がございます
編集部提供



1名様

応募方法

官製ハガキに、住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル
マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 シューティングゲームサイド Vol.12 アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか?(1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て
2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか?(複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. []の記事が載っていたから(※ページをご記入ください)
- C. 「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」
「アドベンチャーゲームサイド」「ロールプレイングゲームサイド」
または「ゲームサイド」も読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ (ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容 (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格 (高い 普通 安い)
- ・ページ数 (多い ちょうどいい 物足りない)

- ⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、
それぞれ3つまでご記入ください
また、その理由などありましたらご記入ください

⑥特集してほしいゲームをご記入ください(1つだけ)

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください(1社だけ)

⑧最もゲームを遊ぶのは、どの環境ですか?(複数回答可)

- ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS
- ・PlayStation 4 ・PlayStation 3 ・PS Vita ・PSP
- ・Xbox One ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone/iPad/iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・アーケード ・アーケード基板 ・PC ・ブラウザゲーム
- ・同人ゲーム ・アナログゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、 お書きください



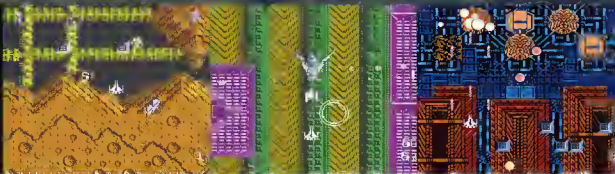
Illustration=冬野灰馬

SCORE 10000
AREA 1

ZANAC

Q-1.

GAME DESIGNED BY COMPILE
PRESENTED BY PONY INC.
COPYRIGHT © 1985 PONY INC.



[ZANAC] ©PONY CANYON INC. ©D4Enterprise Co., Ltd.